Книга игрока 3

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Майк Мирлс • Брюс Р. Корделл • Роберт Дж. Швальб

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн
Майк Мирлс (ведущий дизайнер), Брюс Р. Корделл, Роберт Дж. Швальб

Дополнительный дизайн
Роб Хейнсу, Джеймс Уайетт

Разработка
Стивен Шуберт (ведущий разработчик), Джереми Кроуфорд, Родни Томпсон, Питер Шефер

Дополнительная разработка
Энди Коллинз, Стивен Рэдни-МакФарлэнд

Редактирование
Джереми Кроуфорд (ведущий редактор), Мишель Картер, Кал Мур

Дополнительное редактирование
Тора Котрилл, Миранда Хорнер

Главный редактор
Ким Мохан

Директор отдела исследований и разработки, выпуск ролевых книг и игр
Билл Славичек

Руководитель творческого подразделения D&D
Кристофер Перкинс

Дизайн-менеджер D&D
Джеймс Уайетт

Руководитель отдела разработки и редактирования D&D
Энди Коллинз

Главный арт-директор D&D
Джон Шиндхетт

Арт-директор
Кейт Ирвин

Рисунок обложки
Майкл Комарк

Графическое оформление
Леон Кортез, Кевен Смит, Эмми Тандзи

Художники-иллюстраторы
Керим Бейит, Ральф Бейснер, Эрик Белисле, Сэм Вуд, Бен Вуттен, Рэнди Галлегос, Адам Гиллеспи, Уэйн Инглэнд, Роберто Марчеси, Джейк Масбрюх, Джим Нельсон, Шейн Ницше, Уильям О'Коннор, Гектор Ортиз, Уэйн Рейнольдс, Крис Симан, Джон Станко, Матиас Тапиа, Бет Трот, Франсис Тсэй, Ева Уайдерманн, Карл Франк, Ральф Хорсли, Джейсон А. Энгл, Киеран Яннер

Бренд-группа D&D
Мартин Дарем, Джесси Декер, Шелли Маззанобль, Лаура Томмервик, Киерин Чейз, Лиз Шух

Специалисты полиграфического производства
Кристофер Тардифф

Специалист по допечатной подготовке
Джефферсон Данлап

Техники-художники
Трейвис Адамс, Эшли Брок

Руководитель производства
Синда Каллавей

Основано на предыдущих версиях правил, выпущенных под редакцией **Э. Гэри Гайгэкса, Дейва Арнесона** (1 редакция и раньше); **Дэвида «Зеб» Кука** (2 редакция); **Джонатана Твита, Монте Кука, Скипа Вильямса, Ричарда Бейкера, Питера Адкисона** (3 редакция); и **Роба Хейнсу, Энди Коллинза** и **Джеймса Уайетта** (4 редакция).

620-25124000-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано в марте 2010
ISBN: 978-0-7869-5390-5

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for your records

WIZARDS OF THE COAST, BELGIUM
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32.070.233.277

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Сокровищница искателей приключений, Книга игрока*, *Руководство Мастера*, *Бестиарий*, D&D Insider, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2010 Wizards of the Coast, Inc.

Наш сайт в Интернете: WWW.WIZARDS.COM/DND

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom»
Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru

Перевод
Landor, Newvillage

Вёрстка
Poligraph

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ....4
Психический источник силы....4

1: РАСЫ ПЕРСОНАЖЕЙ....6
Гитзерай....8
Минотавр....10
Шардмайнд....12
Древень....14
Расовые пути совершенства....16
Воплощение природы....16
Знаток частиц....17
Кровавый чемпион....18
Рратмал....19

2: КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ....20
Ревнитель....12
Классовые умения ревнителя. 13
Создание ревнителя....13
Таланты ревнителя....14
Пути совершенства ревнителя38
Мрачный адепт....38
Психический сковыватель. 39
Серебряная душа....40
Таларический стратег....41
Пси-воин....41
Классовые умения пси-воина..43
Созданеи пси-воина....43
Таланты пси-воина....44
Пути совершенства пси-воина 58
Вечный клинок....58
Железный страж....59
Лезвие ветра....60
Стальное эго....61
Монах....63
Классовые умения монаха....63
Инструменты....63
Создание монаха....64
Таланты монаха....64
Монахи и оружие....64
Полная дисциплина....64
Пути совершенства монаха....76
Лучащийся кулак....76
Послушник драконов....77
Приверженец гор....78
Призрачный ходок....79
Псионик.... 80
Классовые умения псионика..81
Инструменты....81
Создание псионика....81
Таланты псионика....82
Пути совершенства писоника..94
Адепт лазурного знака.... 94
Повелитель времени....95
Развоплощённый....96
Сноходец.... 97
Жрец рун....98
Классовые умения жреца рун. 99
Создание жреца рун.... 99
Таланты жреца рун....100
Ключевое слово «рунный»100
Рунная магия....100
Умения пути жреца рун....111
Владыка кузни....112
Молот мести....113
Рунный щит....114
Светоносец....115
Ловец....116
Классовые умения ловца....117
Создание ловца....117
Таланты ловца....117
Пути совершенства ловца....130
Быстрый ходок....130
Кровавый охотник....131
Лучник семи судеб....132
Смертоносная стрела....133
Гибридные персонажи....134
Гибриды и роли....134
Создание отряда....134
Создание гибридного персонажа 135
Как это работает?....135
Особые правила....136
Распределение значений характеристик....136
Психическое усиление и гибридные классы....137
Сравнение гибридов и мультиклассинга....138
Гибридный адепт меча....139
Гибридный апостол....139
Гибридный бард....140
Гибридный варвар....141
Гибридный военачальник....141
Гибридный воин....142
Гибридный волшебник....143
Гибридный друид....143
Гибридный жрец....144
Гибридный жрец рун....145
Гибридный каратель.... 145
Гибридный колдун....146
Гибридный ловец....147
Гибридный монах....147
Гибридный паладин....148
Гибридный плут....149
Гибридный псионик....150
Гибридный пси-воин....150
Гибридный ревнитель....151
Гибридный следопыт....152
Гибридный техномаг....153
Гибридный хранитель....153
Гибридный чародей....154
Гибридный шаман....155
Эпические предназначения....156
Алмазная душа....156
Божественное сознание....157
Владыка войны....158
Мастер вечной охоты....159
Непобедимый разум....160
Создатель рун....161

3: ОПЦИИ ПЕРСОНАЖА....162
Таланты навыков....164
Получение и использование талантов навыков....164
Акробатика....164
Атлетика....165
Внимательность....165
Воровство....166
Выносливость....167
Запугивание....168
Знание Улиц....168
История....169
Магия....170
Обман....170
Переговоры....172
Подземелья....172
Природа....173
Проницательность....174
Религия....175
Скрытность....175
Целительство....176
Черты....177
Рунные черты....177
Черты героического этапа....177
Черты пути совершенства....186
Черты эпического этапа....190
Мультиклассовые черты....193
Превосходные инструменты.... 195
Магические предметы....197
Доспехи....197
Оружие....200
Посохи....203
Сферы....206
Фокусировки ци....210
Кольца....213
Расходуемые....213

ПРИЛОЖЕНИЕ: ЧТЕНИЕ ТАЛАНТОВ....214
Формат таланта....214
Описание таланта....214
Ключевые слова....215

СЛОВАРЬ....220

Введение

Это третья *Книга игрока* текущего издания игры Dungeons & Dragons, предлагающая игрокам новые опции, в том числе новые расы и классы, новый способ объединять разные классы, новые таланты навыков и множество новых черт. В ней впервые представлен психонический источник силы, используемый четырьмя новыми классами, а также новый подход к приобретению и использованию талантов, предоставляющий некоторым психоническим персонажам гибкость и универсальность, которыми до этого не обладал ни один класс.

В первой главе представлены четыре дополнительные расы. Гитзераи и минотавры из *Бестиария* переписаны здесь в более удобном формате, а также с несколькими новыми и изменёнными талантами. Древни — это недавно появившаяся раса похожих на растения фей, возникшая для борьбы с угрозами Дальнего Предела. Шардмайнды — это кристаллические живые, но при этом искусственно созданные существа, наполненные психонической силой.

Вторая глава представляет шесть новых классов. Психонической силой пользуются психоники, пси-воины, монахи и ревнители. Дополняют новые классы искатель (первородный контроллер) и рунный жрец (духовный лидер). Здесь же содержатся правила для гибридных персонажей, объединяющих таланты и умения сразу двух классов, а также шесть новых эпических предназначений.

В третьей главе представлено множество новых опций для персонажей всех классов. Во-первых, это таланты навыков, новая категория талантов-приёмов, доступных персонажам любых классов для более продуктивного использования навыков. Новые черты предоставляют возможность персонажам специализироваться в одном определённом виде оружия, маневрах или талантах. В конце этой главы описано новое снаряжение, а также превосходные инструменты.

В приложении описано, как читать таланты, и приведены обновлённые определения ключевых слов, используемых в талантах. Ну а самые последние версии игровых правил находятся на веб-сайте корпорации Wizards of the Coast.

Завершается *Книга игрока 3* словарём используемых в ней терминов.

ПСИОНИЧЕСКИЙ ИСТОЧНИК СИЛЫ

«Дальний Предел это болезнь, а мы — лекарство»

Давным-давно, ещё до того как Предвечная Война между богами и предтечами изменила облик Вселенной, где-то в глубине Астрального Моря были спрятаны врата — Живые Врата, спящие много веков подряд. Живые Врата охраняли влиятельные создания, которые были и не богами, и не предтечами, но родственниками и тех и других, и никто не мог ни открыть эти двери, ни даже взглянуть на безумие, творящееся за ними. Есть легенды о том, как к Живым Вратам пришли три божества. Пелор, озаряющий светом все тени, нашёл врата первым, хоть он позже и пожалел об этом. Йоун, чей разум стремится понять все вещи, разбудила спящие врата. А третий, безымянный, бог, не боящийся ничего и никому не подчиняющийся, отвлёк стражей, чтобы все трое могли взглянуть сквозь Живые Врата. И ушли три божества, изменённые полученным знанием, и скованные общей тайной, и поклялись они никогда больше не искать этих врат и не пересказывать того, что они видели.

И ещё много веков проспали Живые Врата. Даже когда Предвечная Война расколола ткань Астрального Моря и его доменов, стражи держали врата закрытыми. Однако во время этой войны одно из трёх божеств, заглянувших за врата, нарушило свою клятву, вернулось к вратам и убило стражей. Вероятнее всего это был безымянный бог, так как трудно представить Пелора или Йоун, делающих нечто такое глупое и жестокое. В любом случае, Живые Врата очнулись... и распахнулись.

В реальность вырвались чужеродные существа и порочная энергия Дальнего Предела, и эти ужасы расползлись по Астральному Морю и проникли в другие миры. Многие астральные владения были пожраны, и богам пришлось отвлечься от Предвечной Войны для защиты своего дома. В конечном счете, Йоун и Пелор разрушили Живые Врата, запечатали проход в Дальний Предел, и защитили ткань реальности, пусть и ценой потери цветущего домена Пелора.

Мудрецы старейших монастырей утверждают, что именно в то время смертные слуги богов овладели психонической силой. Монахи Йоун научились с помощью дисциплины и самоконтроля использовать крохотные фрагменты психонической силы, вырвавшиеся в мир во время вторжения Дальнего Предела.

Одни утверждают, что психоническая магия пришла из Дальнего Предела, вероятно, в тот миг, когда были разрушены Живые Врата. Другие же, включая большинство тех, кто использует психонику, считают, что психоническая сила это ответ мира на вторжение Дальнего Предела, подобно тому, как тело больного реагирует на заразу. Возможно, Йоун познала таинство психоники, когда заглянула сквозь Живые Врата, и, предвидя вторжение чудовищ Дальнего Предела, научила своих смертных слуг, чтобы те были готовы.

В ранние годы Дальний Предел оказывал большое влияние на мир. Возможно, Пелор и Йоун не смогли полностью запечатать щель, возникшую там, где стояли Живые Врата, и порочная энергия Дальнего Предела веками затекала тонкой струйкой во Вселенную. Возможно, также, что открылась другая щель, откуда чужеродные отродья и несли свою порчу. Однако, что бы ни было причиной, присутствие энергии Дальнего Предела вызвало ответную реакцию от психонических сил этого мира, сделав психоническую магию более распространённой, более сильной и более доступной.

Монахи продолжили изучать дисциплины и практиковаться в применении психоники, так как поняли, что это невероятно ценный ресурс. Психоники разделили их подход: они тоже тщательно изучают и бережно контролируют потоки психонической магии, подчиняя их своей воле. Ревнители и пси-воины, однако же, овладевают психоническим даром по прихоти вселенной; они с лёгкостью направляют психонические потоки, и делают это не задумываясь, на одних лишь эмоциях.

Психоническими персонажами не всегда движет знание того, что они должны защищать мир, или желание занять место, которое уготовала им Йоун в будущем. Большая их часть начинает карьеру с теми же мотивациями, что и все остальные искатели приключений: жажда мести, желание защитить свою деревню, жажда золота или славы, или просто любовь к скитаниям. В зависимости от кампании, у вашего психонического персонажа может быть другая задача — защита мира от вторжения демонов или наоборот, пробуждение спящего предтечи. Все философии о психонике согласны в одном: используя психоническую магию, вы помогаете миру защищаться с угрозой Дальнего Предела.

ПСИОНИЧЕСКИЕ ФИЛОСОФИИ

Пока умения работы с психонической магией росли, возникло несколько доктрин о том, как и для чего её можно использовать. Выдающиеся знатоки психонической магии собирали вокруг себя учеников и последователей, что вылилось в итоге в философские школы и секты.

Вот ключевые философии, доминирующие в обсуждениях и спорах о психонике.

Кулаки Зуокена: Зуокен был человеческим монахом, достигшим с помощью знаний, медитаций и решительных действий гармонии тела, разума и духа. Йоун вознаградила его за служение и преданность, сделав его своим бессмертным экзархом, а последователи, которых он собрал вокруг себя при жизни, основали важный монашеский орден, посвящённый сохранению знаний об искусстве психоники. Кулаки Зуокена считают, психоническая сила сама тренирует тех, кто ей обладает. Последователи Кулаков Зуокена обычно добрые.

Направляющая Рука: Философия Направляющей Руки состоит в том, что психоническая сила — это дар самого мироздания, предназначенный для защиты Вселенной от разрушения. Естественным выводом служит то, что те, кто наделён психонической силой, отвечают за защиту слабых и невинных от жутких чудовищ и прочих опасностей. Большинство последователей Направляющей Руки добрые и законно-добрые.

Школа Бесподобного Совершенства: Мастера этой школы учат, что те, кто обладают психоническими силами, это существа высшего порядка. Их врожденное превосходство даёт им право, и даже обязательство господствовать над обделёнными такой властью. Среди учеников Школы Бесподобного Совершенства встречаются те, у кого нет мировоззрения, а также относительно добрые личности, помогающие слабым, но большая часть всё же зла.

Путь Тридцати Семи Препятствий: Эта философия ставит превыше всего личное совершенство и мастерство, продемонстрировать которые можно, разыскивая и уничтожая сильных противников. Чаще всего приверженцы этого пути живут жизнью искателей приключений, сражаясь с чудовищами и захватывая сокровища и трофеи. Большинство последователей этой философии лишены мировоззрения.

Глава 1

Расы персонажей

Самые распространённые расы D&D описаны в *Книге игрока* 1 и *Книге игрока 2*. Эта глава представляет четыре новые, более необычные расы. Героические искатели приключений среди этих рас редки. Если вы выберете для игры одну из них, ваш персонаж будет исключительным, и, возможно, ему будет уготована великая судьба.

Гитзерай и минотавр появлялись в *Бестиарии,* но здесь они расширены и готовы быть расами для персонажей игроков. Две другие расы, шардмайнды и древени — абсолютно новые. Древени новы и для мира, ведь они совсем недавно появились в Стране Фей из-за растущей опасности Дальнего Предела.

Эти расы оформлены так же, как и расы из *Книги игрока*, но вместо примеров персонажей приводятся расовые предыстории, использующие правила из *Книги игрока 2*.

Гитзерай — это дисциплинированные аскеты, живущие в суматохе Стихийного Хаоса. Они немногочисленны даже на своём плане. Гитзерай — неизменные противники родственной расы, гитиянки, и расы иллитидов, которая поработила их. Эта ненависть подпитывает почти всех гитзерайских искателей приключений.

Древени — похожая на растения раса, недавно появившаяся в Стране Фей, чтобы сражаться с растущей угрозой Дальнего Предела. Они могут приобретать форму какого-либо аспекта природной сущности, менять внешность и даже характер в зависимости от этого аспекта.

Минотавры — крупный народ с головами животных, чьё тело повторяет внутреннюю борьбу их натуры — цивилизованности и дикости. Некоторые минотавры отдаются жестокости и идут по пути демонического повелителя Бафомета. Но большинство минотавров-персонажей, несмотря ни на что, придерживаются цивилизованности, сдерживают внутреннее животное, и не поддаются резким импульсам.

Шардмайнды — кристаллические существа, созданные из физических и психических фрагментов древней сущности, Живых Врат. Разумом и дисциплиной они подчиняют магическую силу, чтобы воссоздать Живые Врата, несмотря на разногласия о том, как достичь этой цели.

ГИТЗЕРАЙ

Аскетичные и дисциплинированные мастера тела и души

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 182—198 см
Средний вес: 72—86 кг

Значения характеристик: +2 Мудрость, +2 Ловкость или Интеллект
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Общий, Глубинная Речь
Бонусы навыков: +2 Акробатика, +2 Атлетика.
Чувство опасности: Вы получаете расовый бонус +2 к проверкам инициативы
Защищённый разум: Вы получаете расовый бонус +2 к спасброскам от эффектов, изумляющих, ошеломляющих вас или делающих вас доминируемым.
Подвижный счастливчик: Когда вы используете второе дыхание, вы можете свободным действием совершить шаг на 3 клетки.
Железный разум: Вы получаете талант *железный разум.*

Железный разум Расовый талант гитзерая

Под мощью атаки вы используете энергию своего разума, чтобы защититься от вреда.
На сцену
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: По вам попадает атака
Эффект: Вы получаете бонус +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Гитзераи происходят от древней расы, однажды попавшей в рабство иллитидов. После кровавого восстания они выиграли свободу, но из-за идеологических различий разделились на две расы: гитзераев и гитиянки. Гитзераи восстали против милитаризма гитиянки, и бежали в Стихийный Хаос, чтобы следовать пути самоизучения, познавая энергию разума и души. Прошли века, а гитзераи остаются там же. Они ведут жизнь монахов и наблюдают за окружением, стремясь понять своё место во вселенной.

Играйте гитзераем, если хотите...

- ✦ быть персонажем, имеющим сильные связи с другими планами.
- ✦ избегать атак и опережать врагов на один шаг.
- ✦ быть представителем расы, которой подходят классы каратель, монах, следопыт и искатель.

Физические качества

Обладающие экзотической внешностью гитзераи ростом выше людей, но из-за худощавого телосложения выглядят костлявыми. Их кожа обладает жёлтыми оттенками, иногда переходящими в коричневый или зелёный цвет. У них резкие черты лица и остроконечные уши, глаза сидят глубоко в глазницах, а носы плоские и находятся выше, чем у людей.

Мужчины гитзераев обычно бреют головы наголо, или хотя бы выбривают тонзуру, а также отращивают волосы на лице. Чаще всего встречается бритая сверху голова и длинная коса на затылке. У женщин длинные волосы, уложенные на голове в косы или тугие пучки. Обычно их волосы красновато-коричневые, но встречаются и волосы серого, а также чёрного цвета.

Из-за склонности к аскетизму гитзераи не демонстрируют своё богатство. Их одежда практична, проста внешне и подчёркивается только самыми простыми ювелирными украшениями, а артистический характер выражается через татуировки и раскрашивание тела. Но даже такое проявление индивидуальности носит ещё и практический смысл: татуировки служат идентификаторами, помогающими узнавать родину их носителей и их традиции.

Живут гитзераи примерно столько же, сколько и люди.

Игра гитзераем

Гитзераи ценят своё наследие. Сюда входит их философия, их поведение, и их нетерпимость к гитиянки и живодёрам разума. Гитиянки стремятся к сражениям и завоеваниям, а гитзераи ищут внутреннюю гармонию и самообладание. Они часто совершают путешествия на большие расстояния, чтобы понять себя и избавиться от переживаний, лицезрев потрясающие возможности, которые предлагает существование.

Несмотря на то, что гитзераи хотели бы исследовать и понять всю вселенную, их мировоззрение сосредоточено на личных достижениях и персональной ответственности. Социальная иерархия этой расы целиком основана на заслугах, и каждый гитзерай должен заслужить своё место в истории. Великие герои, предводители и учителя становятся бессмертными в истории, если совершат великий вклад в культуру своего народа. Недостойные остаются всеми забытыми и покинутыми.

На гитзераев также большое влияние оказывает аскетизм, осторожность, прагматизм и твёрдость воли. Гитзераи редко владеют чем-то, что превышает их потребности. Они не провозглашают длинные речи там, где хватило бы одной короткой фразы. И хоть у гитзераев пламенные души, что видно по их решимости и преданности, они редко проявляют сильные эмоции. Доверие гитзераев ещё нужно заработать, и они заранее ожидают от других проявления слабости и недисциплинированности. Однако при решении проблем гитзераи с готовностью используют все доступные ресурсы, включая и представителей других рас. Гитзераи редко отказываются от дел, в которых есть хоть какой-то шанс на успех.

Над гитзераями почти не довлеют никакие отношения. Религия, национализм, и даже преданность семье для них менее важны, чем персональные стремления и жажда просвещения. Гитзераи ценят проверенные методы и связи больше чем те, что продиктованы традициями и догмами. Гитзераи ищут способных учителей, учеников и спутников, и сами они становятся верными союзниками тем, кто доказал, что достоин этого.

Для того чтобы понять, достоин ли тот или иной индивидуум, гитзераям приходится быть непредвзятыми, а также нужно обучаться и соглашаться на риск. Только представители этой расы могут полностью понять внутреннюю борьбу, мучащую всех гитзераев.

Характеристики гитзераев: Аскетичные, дисциплинированные, замкнутые, немногословные, осторожные, подозрительные, прагматичные, расчётливые, самостоятельные, спокойные, тихие, циничные

Мужские имена: Грет, Дак, Дурт, Калла, Мург, Нурм, Ферзт, Хурм, Шрак

Женские имена: Адака, Адея, Ежеля, Изера, Иммильзин, Увея, Элла

Предыстории гитзераев

Вот элементы предысторий для гитзераев:

Посвящённый монах: Вы выросли и обучились в монастыре гитзераев где-то в Стихийном Хаосе или в удалённом уголке мира природы. Вы провели там всё своё детство, созерцая окружающие опасности и подчиняя себе своё сознание. Потом вы по какой-то причине покинули свой дом. Возможно, вы отправились искать ответы на вопросы о происхождении вашей расы. Возможно, случайный гость разбудил ваш интерес к миру, лежащему за стенами монастыря. И вот вы оказались вне дисциплинированной цивилизации гитзераев. Как вы приспособились? Этот мир для вас захватывающий или разочаровывающий? Способны ли ваши новые спутники заменить тех, что окружали вас раньше?

Связанные навыки: История, Магия

Выживший в схватке: Вы присоединились к боевому отряду гитзераев, который или организовался в мире природы или пришёл в него извне. Ваш отряд сам искал врагов, но нашёл тех, кто оказался несоизмеримо опытнее, И в этой бойне выжили одни лишь вы. Что случилось с остальной частью отряда? Вы могли лишиться возможности вернуться домой, но хотите ли вы возвращаться? Возможно, над вами довлеет позор от гибели отряда, или стыд от того, что выжили одни лишь вы? Стремитесь ли вы отомстить за своих спутников, или загладить свою вину за то, что остались среди живых?

Связанные навыки: Внимательность, Подземелья

ДРЕВЕНЬ

Стражи природы — охотники и разрушители, хранители древнего знания

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 167—175 см
Средний вес: 63—77 кг

Значения характеристик: +2 Мудрость; +2 Телосложение или Ловкость
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Общий, Эльфийский
Бонусы навыков: +2 Природа, +2 Скрытность

Фейское происхождение: Ваша родина — Страна Фей, так что для эффектов, полагающихся на происхождение существ, вы считаетесь фейским существом.

Закалённое тело: Выберите Стойкость, Реакцию или Волю. Вы получаете расовый бонус +1 к выбранной защите.

Воплощение природы: По окончании продолжительного отдыха выберите одно из следующих природных воплощений:

Воплощение древнего: Вы можете использовать талант *пути древних*, пока находитесь в этом воплощении.

Воплощение разрушителя: Вы можете использовать талант *гнев разрушителя*, пока находитесь в этом воплощении.

Воплощение охотника: Вы можете использовать талант *преследование охотника,* пока находитесь в этом воплощении.

Пути древних Расовый талант древня

Вы исчезаете, оставляя растерянного врага.

На сцену ✦ Телепортация
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы попадаете по врагу зональной или ближней атакой
Эффект: Вы телепортируетесь на 3 клетки. Выберите одного врага, по которому вы попали этой атакой. Вы и один ваш союзник, которого вы видите, получаете боевое превосходство над этим врагом до конца вашего следующего хода.

Гнев разрушителя Расовый талант древня

Разрушитель реагирует на удар со смертельной силой.

На сцену
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Раненый враг атакует вас или смежного с вами союзника
Эффект: Вы можете или совершить стандартную рукопашную атаку или атаку в броске по вызвавшей срабатывание цели. Если вы попадаете, то также изумляете этого врага до конца своего следующего хода.

Преследование охотника Расовый талант древня

Ваша жертва пытается скрыться, но спасения нет.

На сцену
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Враг, находящийся в пределах двух клеток от вас, перемещается в свой ход.
Эффект: Вы совершаете шаг на три клетки. До конца своего следующего хода вы причиняете вызвавшему срабатывание врагу дополнительный урон 1к6, когда попадаете по нему, и игнорируете штраф –2 к броскам атаки по нему из-за укрытия или покрова.

Древни вышли из незамутнённых потоков, древних топей и первозданных лесов Страны Фей. Пробудившись, чтобы противостоять растущему увяданию, охватившему земли, они сражаются за восстановление природного порядка и очищение мира от инородных ужасов.

Играйте древнем, если хотите...

- ✦ воплощать способность природы защищать себя.
- ✦ быть готовым к любым испытаниям, изменяя свои способности.
- ✦ быть представителем расы, которой подходят классы пси-воина, друида, апостола и шамана.

Физические качества

Древни — растениеподобные существа фейского происхождения. Их кости подобны твердой древесине, а гибкая, похожая на кору кожа, покрыта усиками и покровом листьев.

В каждом древне скрыт дух природы, и каждый может проявить разные воплощения этого духа. Каждое воплощение влечёт за собой преображение, отражающее предназначение, для которого был создан этот древень. У древня в воплощении древних белые глаза и листья. Когда проявляется воплощение разрушителя, кожа покрывается зубчатыми наростами и глаза чернеют. Воплощение охотника маскирует тело охотника зелёными и коричневыми пятнами, а глаза приобретают изумрудный цвет.

С возрастом тело древня проходит этапы смены времён года. Молодые древни подобны весенним деревьям, энергичным и наполненным жизнью, а кожа имеет зеленоватый оттенок. Далее следует пора лета, тело древня коричневеет, а лиственный покров остаётся зелёным. Со временем древни переходят к осеннему периоду — кожа темнеет, а листья меняют цвет на красный, желтый и оранжевый. К концу жизни древень вступает в зимнюю пору — тело становится тоньше, а листья увядают и опадают.

Средняя продолжительность жизни древней более ста лет.

Игра древнем

Древни — молодая раса. Они верят, что пробудились, чтобы противостоять угрозе, нависшей над Страной Фей и остальным миром: возрастающей силе Дальнего Предела и, как следствие, изменению всей вселенной, проявляющемуся в искажённых существах.

Центром существования древней являются три ипостаси природы: хранитель древних тайн, разрушитель и охотник. Хранители древних знаний следят за миром, охраняя его от любого осквернения. Разрушители — воплощение ярости природы, разрушительных ураганов, торнадо и гроз. Охотники выслеживают и уничтожают источники искажения.

В жизни древней нет места индивидуальности. Женщины и мужчины отличаются характерами и внешним видом, но все они воспринимают себя как часть единого целого. Говоря о себе, древни используют местоимение «мы», а не «я».

Древни — новая раса, у них нет обид на остальные народы. Большинство древней готовы изучать иные общества, верования и культуры, и могут принять устои других рас так же, как и свои.

Характер древней может меняться, когда в них пробуждается та или иная ипостась природы. Они становятся внимательными и осторожными в воплощении древних, агрессивными, в воплощении разрушителей и скрытными и замкнутыми в воплощении охотников.

Даже если древни подстраивают свои устои под другие культуры, они никогда не забывают, что их основное предназначение — охранять Страну Фей и остальной мир от вреда. Древни, посвятившие себя богам, чтят те божества, которые покровительствуют природе: Кореллона, Мелору и Сеанин. Кроме того, древни чтят первородных духов.

Древни не создают города или королевства, их дом всё, что связано с природой. Если они создают поселение, то предпочитают делать это в тех местах, где граница между Страной Фей и остальным миром тоньше всего. Они живут в гармонии с природой, так что даже в этих поселениях сложно отличить дикую природу от, собственно, поселения.

Характеристики древней: Восприимчивые, дикие, жестокие, загадочные, любознательные, нетерпимые, противоречивые, сдержанные, целеустремленные

Мужские имена: Банмарден, Веннерзад, Дурминдин, Кеттенбар, Миднортен, Родменнар, Фидденмар

Женские имена: Даннамаи, Зазенна, Калкеннаш, Немента, Теллорда, Шаллахай, Эннимбель

Предыстории древней

Ниже описаны элементы предысторий героев-древней.

Наследник руин: Вы были рождены в месте, испорченном Дальним Пределом. Вашими родителями могли быть древни, или вы просто могли появиться из умирающего растения, из последних сил цепляющегося за жизнь. Возможно, вы надеетесь вернуться на родину и очистить её от скверны, когда станете достаточно сильным. А может, надежды на это нет, и вы живете только для того, чтобы не допустить повторения подобного ужаса, где бы то ни было.

Связанные навыки: Магия, Природа.

Меченый: Похоже, кто-то знает о вашем существовании, и очень хочет его прекратить. Разрушения следуют за вами всю вашу жизнь, и то, что вы до сих пор живы, лишь служит доказательством того, что вам уготована великая судьба. Вас всё время пытаются убить искажённые чудовища? Или некий культ, посвящённый владыке Дальнего Предела, ищет вашей гибели? А может, на вас лежит проклятье, несущее смерть всему, что вам дорого?

Связанные навыки: Обман, Скрытность.

МИНОТАВР

Балансируя между диким существованием и цивилизацией, эти воины сражаются со зверем внутри себя

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 216—225 см
Средний вес: 145—158 кг

Значения характеристик: +2 Сила; +2 Телосложение или Мудрость
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Общий, ещё один на выбор
Бонусы навыков: +2 Внимательность, +2 Природа
Живучесть: Вы получаете одно дополнительное исцеление.
Свирепость: Когда ваши хиты опускаются до нуля или ниже, вы можете немедленным прерыванием совершить стандартную рукопашную атаку.
Безрассудный бросок: Вы получаете расовый бонус +2 к КД от провоцированных атак, которые вы вызываете, совершая атаку в броске.
Бодание: Вы получаете талант *бодание.*

Бодание Расовый талант минотавра

Вы бросаетесь на врага и бодаете его своими рогами.

На сцену
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Эффект: Вы совершаете атаку в броске, используя следующую атаку вместо стандартной рукопашной:
Цель: Одно существо
Атака: Сила, Телосложение или Ловкость + 4 (6 на 11 уровне и 8 на 21 уровне) против КД
Попадание: Урон 1к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, и вы сбиваете цель с ног.
Уровень 11: Урон 2к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.
Уровень 21: Урон 3к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Минотавры воплощают борьбу между диким миром и цивилизацией, упорядоченностью и безумием, принадлежа к обоим мирам. Склонные к насилию, но ограничиваемые рассудком, многие минотавры стремятся преодолеть тёмные позывы своей души. Такие минотавры ищут равновесие между уродливым и изысканным. Бессчётное число минотавров отдаются терзающим их страстям, становясь прислужниками Бафомета, Рогатого Короля. Минотавры должны постоянно работать над собой, чтобы не быть животными, на которых они похожи внешне, иначе их поглотит демоническая жестокость, которую они презирают.

Играйте минотавром, если хотите...

✦ быть могучим воином, обладающим поразительной силой и стойкостью.

✦ быть монстроподобным искателем приключений, противостоящим проявлениям зла.

✦ быть представителем расы, которой подходят классы варвара, воина и хранителя.

Физические качества

Минотавр — смесь человека и быка, с телосложением и мускулатурой деревенского кузнеца, раздвоенными копытами на ногах и бычьим хвостом. Самая заметная их черта — бычья голова. Верхнюю часть тела минотавра покрывает мех, густой и жёсткий на голове и шее, становящийся мягче к плечам, а на руках и груди он уже похож на человеческие волосы. Волосяной покров становится гуще, спускаясь к талии, жёстче на пояснице и ногах, образуя кисточку на хвосте и бахрому вокруг мощных копыт. Минотавры гордятся своими рогами. Острота, размер, и цвет рогов свидетельствуют о положении минотавра в обществе себе подобных. Цвет меха и кожи может колебаться от снежно-белого до угольно-черного, но у большинства минотавров волосы и мех коричневые или рыжие.

Для минотавров важны изображения лабиринтов, подобные узоры можно встретить на их одежде, доспехах и оружии, а иногда и на коже. У каждого клана минотавров своё изображение лабиринта, а его размер и сложность говорят о положении клана в государственной иерархии и касте. Такие лабиринты переходят из поколения в поколение и становятся больше и сложнее, отражая деяния членов клана и его истории.

Минотавры живут столько же, сколько и люди.

Игра минотавром

Интерес минотавров к лабиринтам — не просто причуда, истоки этого интереса лежат в легендах. Лабиринт — основа верований минотавров, он отражает их видение мира. Лабиринт это наглядное изображение духовного и психологического поиска каждого минотавра, в котором его противоречивая натура старается обрести мир.

Каждый минотавр исследует себя, чтобы подавить животные позывы. Одним это удаётся легко. Другие могут блуждать по коридорам сознания и души всю жизнь, в порочном круге самообмана и чудовищных желаний. Те, кому не удаётся выбраться, погрязают в пороках, становясь прислужниками Рогатого Короля, чьё незримое присутствие ощущается в любом обществе минотавров.

Вероятно, из-за этой вечной битвы с собой минотавры стремятся к порядку во всём, что делают. Они любят совершенствовать себя, и многие проводят жизнь, оттачивая ремёсла, искусства, магию и боевые искусства. Начав какое-нибудь дело, минотавр обязательно доведёт его до конца. Неудача воспринимается не как трагедия, а лишь как необходимость дальнейшего роста. Гораздо хуже отступить перед встретившимися трудностями, минотавры считают это проявлением слабости и малодушия. Самое сложное испытание для минотавров — быть бдительным к внутреннему разрушению, даже одна уступка это первый шаг на путь духовного разрушения.

Несмотря на то, что многие минотавры пришли к цивилизации, остальные расы относятся к ним с подозрением и даже ненавистью. Причиной такого отношения служит не только внешний вид минотавров, но и их дурная слава. Падшие минотавры совершают беспощадные грабежи и убийства, и другие расы обычно знают только об этой части общества минотавров.

Характеристики минотавров: Вежливые, воинственные, дикие, дисциплинированные, духовные, жестокие, измученные, кровожадные, просвещённые, разочарованные, таинственные.

Мужские имена: Астерон, Бьёркус, Гэбан, Джак, Кодрус, Минрон, Нусторон, Подрус, Териос, Фустус

Женские имена: Веорен, Дуула, Куону, Лудра, Раастред, Сиестра, Уована, Эстер, Эстеру, Эстра

ШАРДМАЙНД

Сырая психическая энергия едва удерживается в этом теле, состоящем из мерцающих хрустальных обломков

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 177—187 см
Средний вес: 81—104 кг

Значения характеристик: +2 Интеллект; +2 Мудрость или Харизма
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Общий, Глубинная Речь, ещё один на выбор
Бонусы навыков: +2 Выносливость, +2 Магия, +2 к одному другому навыку
Телепатия: Вы можете телепатически общаться с любыми существами в пределах 5 клеток от вас, у которых есть язык.
Кристаллическое сознание: Вы получаете сопротивляемость психической энергии 5. На одиннадцатом уровне эта сопротивляемость увеличивается до 10, а на двадцать первом до 15.
Живой механизм: Вы являетесь живым механизмом. Вам не нужно ни есть, ни пить, ни дышать, ни спать. Вы никогда не совершаете проверки Выносливости для сопротивления эффектам голода, жажды и удушения.
Бессмертное происхождение: Вы происходите из Астрального Моря, так что для эффектов, зависящих от происхождения существ, вы считаетесь бессмертным существом.
Рой осколков: Вы получаете талант *рой осколков*.

Рой осколков Расовый талант шардмайнда

Вы ослабляете свой контроль над физическим телом, и отвлекаете врагов градом осколков. После этого вы собираетесь воедино в другом месте.

На сцену ♦ Телепортация
Действие движения **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Эффект: Все цели до конца вашего следующего хода предоставляют вам боевое превосходство. После этого вы телепортируетесь на расстояние, равное половине своей скорости.

Шардмайнды — это разумные части Живых Врат, которые когда-то стояли на вершине сложной структуры пространства Астрального Моря. За этими вратами находился Дальний Предел, и их разрушение во время Предвечной Войны привело к возникновению империи иллитидов. Несмотря на то, что Йоун удерживает портал закрытым, шардмайнды стремятся восстановить врата, и навсегда отрезать возможность Дальнего Предела влиять на этот мир.

Играйте шардмайндом, если хотите...

- ✦ играть необычным, высокоразвитым персонажем с сильной связью с психической магией.

- воплощать древнюю историю, в которой вам уготовано место заклятого врага Дальнего Предела и его обитателей.
- быть представителем расы, которой подходят классы психоника, волшебника и апостола.

Физические качества

Шардмайнды — кристаллические существа, состоящие из сотен небольших осколков зелёного, белого, красного или янтарного оттенка, сложенных в подобие человеческого тела и оживлённых чистой психонической энергией. Среди них есть встречаются и мужеподобные и женственные тела. Живительная сила шардмайнда тускло светится в каждой составляющей его частичке, особенно ярко проявляясь там, где у настоящих гуманоидов расположены глаза. Этот свет создаёт тусклое освещение в пространстве самого шардмайнда, но его можно подавить — например, чтобы спрятаться. Кристаллические фрагменты, составляющие тело шардмайнда, находятся в постоянном медленном движении, что очень похоже на циркуляцию крови. Если шардмайнд ошеломлён или находится без сознания, он может потерять контроль над своим телом, и тогда пока он не придёт в чувство, вокруг его тела могут кружиться несколько кусочков.

Назвать шардмайндов живыми существами можно лишь с большой натяжкой. Их кристаллическим телам не нужны питательные вещества, и им не нужно дышать. Им также не нужно спать, но им всё равно нужно отдыхать шесть часов, чтобы получить преимущества от продолжительного отдыха. Они бесполы и не размножаются, хотя те шардмайнды, что живут ныне, возникли отнюдь не во время Предвечной Войны. Шардмайнды говорят, что Живые Врата разлетелись несчётным множеством осколков, и каждый раз, когда умирает один шардмайнд, где-то в другом месте вселенной пробуждается другой.

Игра шардмайндом

Шардмайнды — это чистые мысли, получившие тела и жизнь. Они очень логичны, эмоционально отдалённы, и прочим расам могут показаться очень наивными. Одни из них принимают жизнь с наивным любопытством, и стремятся попробовать всё, что она предлагает, а другие остаются замкнутыми и отчуждёнными, никогда не забывая о своём великом предназначении. Они почти всегда невозмутимы, но сильные эмоции иногда захлёстывают и их. Например, шардмайнда трудно утомить: он или невозмутим, или впадает ярость.

Несмотря на то, что вся эта раса озабочена восстановлением Живых Врат, есть несколько философий, касающихся того, как именно это нужно делать. Вот три наиболее видных секты: Творцы Мысли, Осколки Богов и Убийцы Осколков. Более подробно эти философии описаны ниже, в разделе предысторий.

Характеристики шардмайндов: Бесстрастные, вспыльчивые, задумчивые, логичные, проницательные, рациональные

Имена шардмайндов: Амата, Арвия, Аршака, Балаши, Башану, Белессуну, Дипан, Ешуну, Закити, Илтани, Ишмеа, Куая, Кубаба, Кури, Маништу, Нарам, Нурая, Селуку, Табни, Убашу, Утуа, Хунзу, Эришти

Предыстории шардмайндов

Представленные ниже элементы предысторий шардмайндов описывают конкурирующие философии, так что вряд ли у одного шардмайнда будет несколько таких элементов.

Творец Мысли: Вы стремитесь создать новые Живые Врата и наделить их должной психонической энергией, чтобы остановить влияние Дальнего Предела. Ядро этой секты находится в планарной метрополии Хеставар (смотрите на 94 странице книги *Руководство по планам*). Большая часть представителей этой секты служит Йоун. Обычно они или добрые, или лишены мировоззрения.

Связанные навыки: Магия, Религия

Осколок Бога: Вы считаете, что каждый шардмайнд должен добиваться как можно большей власти для себя. Поскольку вы являетесь частью Живых Врат, именно ваши силы сдерживают Дальний Предел от уничтожения вселенной, а каждый шардмайнд является частичкой божественной силы и несёт ответственность за подпитку этого барьера. Почти все Осколки Богов лишены мировоззрения и не служат никаким богам.

Связанные навыки: История, Религия

Убийца Осколков: Вы считаете, что когда шардмайнд умирает, оживлявшая его сила возвращается к Живым Вратам, где и укрепляет защиту вселенной от вторжения Дальнего Предела. Поэтому вы стремитесь убить как можно больше шардмайндов, начиная с тех, кто следуют другим философиям. Кроме того, вы также разыскиваете и уничтожаете ещё не пробуждённые куски Живых Врат, надеясь уменьшить численность шардмайндов в будущем. Мировоззрение большинства Убийц Осколков злое, и многие из них служат Векне.

Связанные навыки: Запугивание, Магия.

РАСОВЫЕ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Расовые пути совершенства, представленные далее, подобны тем, что были впервые представлены в *Книге игрока 2*, и предназначены для рас, появившихся в этой книге.

Воплощение природы

«Я — воплощение природы, она подпитывает меня».

Требование: Древень

Все древни воплощают собой изменяющуюся природу. В начале дня каждый древень выбирает, какое качество природы ему воплощать.

Для вас же эти воплощения — не мимолётные состояния. Это отражения силы и изменчивости природы, и сражаясь за сохранение мира, вам приходится черпать силы во всех её проявлениях. В раненом состоянии вы получаете дополнительные эффекты от всех воплощений. Вы познали, как вкладывать в свои атаки силу воплощений природы. В конечном счёте вы овладеваете способностью быстро менять воплощения, чтобы быть готовым к любым испытаниям.

Умения пути Воплощения природы

Раненое воплощение (11 уровень): Вы получаете преимущества, связанные с текущим воплощением.

Воплощение древнего: Когда вы тратите исцеления в раненом состоянии, вы восстанавливаете дополнительные хиты в количестве, равном вашему модификатору Мудрости.

Воплощение разрушителя: В раненом состоянии вы получаете расовый бонус +1 к броскам атаки.

Воплощение охотника: В раненом состоянии вы получаете расовый бонус +1 к скорости.

Приспосабливающееся действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, вы можете свободным действием сменить текущее воплощение на другое. Если в своём предыдущем воплощении вы уже использовали связанный с ним талант на сцену, вы не можете использовать талант нового воплощения, пока не совершите привал.

Отвага от ранения (16 уровень): Когда вы в раненом состоянии используете второе дыхание, вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +2 к броскам атаки и урона.

Таланты Воплощения природы

Леденящая волна Атака Воплощения природы 11

Вы берёте у мира силу, придавая своей атаке мощь ледяного ветра.

На сцену ✦ Холод
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы попадаете по существу неограниченным атакующим талантом
Цель: Существо, по которому вы попали
Эффект: Цель получает от вызвавшей срабатывание атаки дополнительный урон холодом 1к10, и попадает под действие дополнительного эффекта, зависящего от вашего текущего воплощения.
Воплощение древнего: Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Воплощение разрушителя: Дополнительный урон холодом, который получает цель, равен не 1к10, а 2к10.
Воплощение охотника: Цель становится удерживаемой до конца вашего следующего хода.

Перерождение природы Приём Воплощения природы 12

Обратившись к постоянно меняющейся Стране Фей, вы меняете своё воплощение на то, что нужно в данный момент.

На день

Малое действие Персональный

Эффект: Вы можете совершить один спасбросок. Кроме того, вы меняете своё текущее проявление на другое. Вы можете использовать талант, связанный с новым воплощением, даже если уже использовали аналогичный талант в текущей сцене.

Очистительный огонь природы Атака Воплощения природы 20

Как лесной пожар расчищает место для новой поросли, так и вы воспламеняете врага, чтобы очистить мир от его влияния.

На день ✦ Огонь, **Телепортация**

Свободное действие Персональный

Триггер: Вы попадаете или промахиваетесь по существу неограниченным атакующим талантом

Цель: Существо, по которому вы попали или промахнулись

Эффект: Цель получает урон огнём 10, причиняет урон огнём 5 всем врагам, смежным с ней в начале своих ходов (спасение оканчивает), а также попадает под действие дополнительного эффекта, основанного на вашем текущем воплощении.

Воплощение древнего: Цель попадает под действие хватки древнего (спасение оканчивает). Пока этот эффект не окончится, все враги, начинающие ход смежными с целью, становятся обездвиженными до конца вашего следующего хода.

Воплощение разрушителя: Урон огнём, который получает цель, равен не 10, а 20.

Воплощение охотника: Цель попадает под действие гнева охотника (спасение оканчивает). Пока этот гнев не окончится, каждый раз, когда вы попадаете по цели, вы можете телепортировать её на 5 клеток в клетку, смежную с другим врагом.

Знаток частиц

«Моё тело — всего лишь один из возможных вариантов строения материи».

Требование: Шардмайнд

Физическое тело шардмайнда представляет собой соединённые осколки, которые шардмайнды считают фрагментами Живых Врат, соединёнными силой воли в гуманоидную форму. Все шардмайнды обладают небольшим контролем над своим телом.

Вы же являетесь знатоком частиц; вы узнали, как ослабить связь между частями своего тела, чтобы оно превратилось в кружащийся вихрь кристаллических частиц. Вы можете рассеять своё тело, чтобы защититься от атак, и ваш расовый талант *рой осколков* позволяет вам превращаться в смертоносное облако кристаллов. Развиваясь в уровнях, вы научитесь рассеивать своё сознание по составляющим частицам, что позволит быстро оправляться от смертельных ран и даже поддерживать сознание в виде вихря из частиц кристаллов и психической энергии.

Умения пути Знатока частиц

Идеальный рой осколков (11 уровень): Ваш расовый талант *рой осколков* становится ближней вспышкой 2 вместо ближней вспышки 1. Кроме того, при помощи *роя осколков* вы можете телепортироваться на расстояние, равное своей скорости, а не половине скорости.

Совершенные единицы силы (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Действие роя (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы до конца своего следующего хода получаете только половину урона от рукопашных и дальнобойных атак.

Постоянный рой (16 уровень): Вы можете использовать расовый талант *рой осколков* один дополнительный раз в каждой сцене.

Таланты Знатока частиц

Вторжение живых врат Атака Знатока частиц 11

Вокруг ваших врагов взрываются рубиновые осколки. Вложив в атаку психическую энергию, вы можете перенестись в эту бурю.

На сцену ✦ Зона, **Инструмент**, **Психический**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Интеллекта.
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Для врагов эта зона считается труднопроходимой местностью.
Усиление 2 (Телепортация)
Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток
Эффект: Всё как выше, и пока зона существует, вы можете действием движения телепортироваться в клетку, находящуюся в этой зоне.

Повторная кристаллизация Приём Знатока частиц 12

Из-за ран вы теряете контроль над своим физическим телом, но проблеск психической энергии внутри вас позволяет воссоединиться где-то в другом месте.

На день ✦ Исцеление, **Психический**, **Телепортация**
Не действие **Персональный**
Триггер: Ваши хиты опускаются до 0 или ниже
Эффект: Вы используете исцеление и телепортируетесь на 10 клеток.

Град осколков Атака Знатока частиц 20

Кристаллические части вашего тела взрываются вихрем психической энергии, создавая жуткую бурю, уничтожающую врагов.

На день ✦ Зона, Инструмент, **Превращение**, **Психический**, **Телепортация**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон 3к6 + модификатор Интеллекта.
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода, или пока вы не покинете её. Зона является труднопроходимой местностью для врагов, и все враги, оканчивающие ход в зоне, получают урон 10. Пока эта зона существует, вы получаете половину урона от рукопашных и дальнобойных атак, и эти атаки не могут тянуть, подтягивать и сдвигать вас. Вы можете действием движения телепортироваться в любую клетку в пределах зоны.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Кровавый чемпион

«Я делаю то, для чего был создан, ради того, что выберу сам».

Требование: Минотавр

Каста воинов в обществе минотавров не принимает в свои ряды всех подряд. Для того чтобы вас считали чемпионом, кровавым воином, вы должны продемонстрировать как боевые навыки, так и мастерство укрощения зверя, в которого вас превращает ярость. Ежедневные тренировки с оружием и занятия по самоконтролю принесли вам заслуженное уважение.

Все эти занятия не просто сделали вас немного важнее основной массы своего народа. Ваше упорство подняло ваш боевой стиль на высоту, недосягаемую для обычных воителей. Ваше оружие является продолжением вашей воли, ныне это острые придатки, которые колют и рубят именно так, как направляете их вы.

Самое важное во всём этом то, что вы слили со своим боевым стилем те духовные силы, что направляют вас в жизни, и стали отточенной боевой машиной. Трепет от сражения вызывает прилив адреналина, но не захлёстывает вас. Жажда убивать придаёт силу вашим атакам, но не лишает вас контроля. Вы осознаёте порок своего народа, и знаете, что если поддаваться этим тёмным импульсам, можно скатиться в животное зверство. Поэтому каждое сражение и каждое соревнование для вас это шанс продемонстрировать решимость и возвышенность над тенью, тщетно пытающейся охватить вашу душу.

Умения пути Кровавого чемпиона

Энергичное действие (11 уровень): Если вы тратите единицу действия на совершение атаки в раненом состоянии, вы получаете временные хиты в количестве, равном вашему значению Телосложения.

Агрессивное восстановление (11 уровень): Когда вы используете второе дыхание, вы можете отказаться от восстановления хитов и получения бонуса к защитам, но зато восстановить использованный расовый талант *бодание*, и получить до конца своего следующего хода бонус +2 к броскам атаки и урона.

Никогда не отчаивайтесь (16 уровень): Когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы не теряете сознание от состояния умирания, пока не провалите спасбросок от смерти.

Таланты Кровавого чемпиона

Дополнительное бодание Атака Кровавого чемпиона 11

Удар вашего оружия выводит врага из равновесия, делая его уязвимым перед яростной атакой рогами.

На сцену ✦ Оружие
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 2к6 + модификатор Силы, вы сдвигаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Кровожадный шаг Приём Кровавого чемпиона 12

Когда один враг падает, вы бросаетесь к следующему.

На сцену
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы опускаете хиты врага до 0
Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное своей скорости, в клетку, смежную с врагом.

Неистовое бодание Атака Кровавого чемпиона 20

Вы взмахиваете рогами по широкой дуге, отталкивая и сбивая врага с ног.

На день
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Эффект: Вы совершаете атаку в броске, используя описанную ниже атаку вместо стандартной рукопашной атаки.
Цель: Одно существо
Атака: Сила + 8 против КД
Попадание: Урон 5к6 + модификатор Силы, вы сдвигаете цель на 4 клетки и сбиваете её с ног.
Промах: Половина урона, и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Рратмал

«То, что мы обрели свободу и стремимся к знаниям, не означает, что мы должны страдать и терпеть врагов».

Требование: Гитзерай

Ваш народ сформировался под долгим гнётом рабства. Потом было испытание свободой, во время которого произошёл раскол с гитиянками. За прошедшие столетия после обретения независимости гитзераи стали хозяевами своей судьбы и приготовились противостоять тем, кто угрожает их свободе. Они не позволят вновь обратить себя в рабство.

Однако одной защиты в этом деле недостаточно. Ваш народ всегда формировал боевые отряды для борьбы с далёкими и близкими врагами. Самые прославленные из таких групп — рраккма, отряды мстителей. Туда входят могучие гитзераи, называемые рратмалами и охотящиеся на тех, кто хочет лишить гитзераев свободы. Эти рраккмы устраивают облавы и уничтожают живодёров разума, гитиянки и прочие угрозы.

Иногда рраккме поручают конкретную задачу, такую как устранение разведчиков живодёров разума, а иногда их представители просто долго странствуют, пока не уничтожат достаточно врагов, чтобы миссию можно было назвать успешной. Быть членом рраккмы очень почётно, и гитзераи, готовящиеся вступить в такую группу, проходят особое обучение. Такой чести может удостоиться даже гитзерай, долгое время странствующий с представителями других рас.

Вы один из рратмалов. Вы хорошо послужили своему народу, и доказали действенность своих боевых техник, либо нашли учителя, показавшего вам техники воинов-мстителей гитзераев. Вы научились совершать решительные нападения, а также безустанно преследовать и надёжно устранять врагов.

Умения пути Рратмала

Сопротивляемость психики (11 уровень): Вы получаете сопротивляемость 10 психической энергии. На 21 уровне эта сопротивляемость возрастает до 15.

Освобождённое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, все эффекты, делающие вас изумлённым, удерживаемым, замедленным или обездвиженным, оканчиваются.

Невероятные инстинкты (16 уровень): Когда вы совершаете проверку инициативы, вы можете совершить два броска и использовать любой из двух результатов.

Таланты Рратмала

Просчитать шансы Атака Рратмала 11

Заглянув в будущее, вы предугадываете следующее действие врага.

На сцену **Стандартное действие** **Дальнобойный** 5

Цель: Одно существо

Эффект: Вы получаете бонус +2 к следующему броску рукопашной атаки, который вы совершаете по цели неограниченным талантом до конца своего следующего хода. Если эта атака попадает, она становится критическим попаданием.

Преследование рратмала Приём Рратмала 12

Даже если противник отступит, вы будете готовы к этому, и не дадите ему сбежать.

Неограниченный

Немедленный ответ **Персональный**

Триггер: Смежный враг совершает шаг прочь от вас

Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное своей скорости, в клетку, смежную с вызвавшим срабатывание врагом.

Покров мести Атака Рратмала 20

С помощью своей закалённой воли вы привносите порядок в хаос сражения и превращаете гнев врагов в их же страдания.

На день ✦ **Зона**, **Психическая энергия**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Ловкость или Мудрость + 6 против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Ловкости или Мудрости. Во время каждого хода цели, в первый раз, когда она попадает или промахивается, она получает урон психической энергией 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в зоне, все союзники для первого броска атаки в свой ход могут не бросать к20, а считать, что выпало «10».

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Глава 2

Классы персонажей

Выбор класса — это самое важное решение при создании персонажа, потому что оно определяет, что именно этот персонаж будет уметь. Ваш класс влияет на всё, от навыков использования оружия и доспехов до ассортимента доступных талантов, и уж конечно же от него зависят ваши впечатления от игры.

Эта глава представляет шесть новых классов, использующих три разных источника силы и состоящих из представителей всех четырёх ролей. Ловец дополняет список первородных классов, впервые появившихся в *Книге игрока 2*. Жрец рун это духовный лидер, но он разительно отличается от жреца из первой *Книги игрока*. Психический источник силы представлен персонажами всех четырёх ролей: монахом, пси-воином, психиком и ревнителем.

В этой главе вы найдёте описания шести новых классов, а также по четыре пути совершенства для каждого из них. Дальше представлены правила создания гибридных персонажей, которые объединяют два класса, создавая уникальный набор талантов и умений.

Жрец рун (страница 22): Духовный лидер, использующий мистические руны богов для создания молитв о защите или разрушении.

Ловец (страница 40): Контроллер, взывающий к духам природы для наделения стрел и прочих метательных снарядов первородной энергией.

Монах (страница 58): Психический атакующий, объединивший рукопашные атаки, часто совершаемые без оружия, с высокой маневренностью и проворством.

Пси-воин (страница 76): Психический защитник, использующий силу разума для контроля над телом.

Психик (страница 96): Психический контроллер, использующий силы разума для перемещения предметов и противников, или подчиняющий врагов своей воле.

Ревнитель (страница 114): Психический лидер, манипулирующий эмоциями союзников и врагов.

Гибридные персонажи (страница 134): Новые правила, описывающие объединение умений и талантов двух классов способом, более гибким, чем при мультиклассировании.

Эпические предназначения (страница 156): Предназначения Алмазная душа, Боевой владыка, Божественное сознание, Владыка вечной охоты, Неуязвимый ум и Создатель рун предоставляют новые варианты для персонажей эпических уровней.

ЖРЕЦ РУН

«Божественные руны мощи крепче, чем сталь, и опаснее заклинаний».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер. Создаваемые вами руны наделяют союзников силой и живучестью, а врагов делают уязвимыми перед атаками. В зависимости от выбора классовых умений и талантов ваша вторичная роль может быть близкой или к роли защитника, или к роли контроллера.

Источник силы: Духовный. Вы — знаток божественных рун, сильнейшего алфавита, на котором построена основа силы богов. Существуют и другие руны, но вы овладели именно рунами богов.

Ключевые характеристики: Сила, Телосложение, Мудрость

Ношение доспехов: Тканевые, кожаные, шкурные, кольчужные, чешуйчатые; лёгкий щит

Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное

Бонус к защите: +2 Воле

Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 5

Исцелений в день: 7 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Религия. На 1 уровне выберите ещё 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков. *Классовые навыки:* Атлетика (Сил), Воровство (Лов), Выносливость (Тел), История (Инт), Магия (Инт), Проницательность (Мдр), Религия (Инт), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Знаток рун, *руна исправления*, Рунное ремесло

В священных кузнях и святых библиотеках жрецы рун стремятся познать тайны рун божественной силы. Согласно легенде, для создания и упорядочивания мир боги создали набор влиятельных рун, где каждый символ был наделён самой сущностью божественной силы. Во время долгой войны с предтечами многие из этих рун были утеряны. Даже сами боги с трудом вспоминают о существовании этих рун, и эти мощные символы до сих пор лежат где-то в подземельях и далёких уголках других планов. Жрец рун может много узнать в мирных залах храма, но рано или поздно ему придётся надеть доспех и отправиться на поиски или создание новых рун, чтобы прослыть великим знатоком рунной магии.

Вы обучились искусству создания рун от учителя. Возможно, вы долгое время потели у горна в крепости дварфов, создавая в том числе и оружие с доспехами для верных союзников. Быть может, вы помогали чертить руны на живых деревьях в лесу, чтобы эти знаки предупреждали о приближении врагов. Одновременно с этим вы узнали, как

превращать начертанные руны в слова и знаки власти, которые можно внедрять в молитвы. Но вот обучение окончилось, и настала пора искать приключения.

Нанесите руны власти на оружие и доспехи. Обратитесь к богам и направьте их мощь против врагов. Руны — ваше оружие, и вы покараете врагов богов.

Классовые умения жреца рун

Жрецы рун обладают следующими классовыми умениями:

Знаток рун

У некоторых ваших талантов есть ключевое слово «рунный». Когда вы собираетесь использовать такой талант, вы вначале должны выбрать одну из рун, описанных в таланте — либо руну разрушения, либо руну защиты — и только потом использовать его, применив эффекты выбранной руны. В момент выбора руны вы входите в рунное состояние. Вы остаётесь в выбранном рунном состоянии, пока не войдёте в другое рунное состояние или до конца сцены.

Каждый раз, когда вы входите в рунное состояние руны разрушения или руны защиты, вы получаете дополнительное преимущество, описанное ниже. Преимущество длится всё время, пока вы находитесь в этом рунном состоянии.

ОБЗОР ЖРЕЦА РУН

Особенности: Вы изнуряете врагов рукопашными атаками и делаете их уязвимыми перед атаками союзников. Наличие тяжёлого доспеха и способности лечить делает из вас идеального бойца для передовой.

Религия: Жрецы рун встречаются среди последователей всех богов, но чаще всего они поклоняются Кореллону, Эратис, Йоун или Морадину. Морадин — покровитель кузнецов и прочих ремесленников, стремящихся стать мастерами творения. Многие жрецы рун в процессе творения рун создают прекрасные предметы. Кореллон манит жрецов рун, которые считают написание рун искусством. Йоун ценит защитные свойства рунной магии и знания, хранящиеся в рунах. Эратис благоволит к изобретателям и тем, кто стремится к знаниям, а ведь жрецы рун как раз ищут готовые и создают новые руны.

Расы: Жрецы рун расы дэвов предпочитают путь Непокорного Слова и создают прекрасные светящиеся свитки с религиозными знаниями для библиотек, что многими поколениями пополняются в дальних уголках Астрального Моря. Жрецы рун эльфов солидарны с ними, и они выращивают деревья и другие растения с рунными узорами во славу богов. Дварфы, минотавры и голиафы обычно следуют путём Мстительного Молота. В глубоких пещерах божественные руны украшают часовни дварфов и уединённые святыни минотавров. Жрецы рун голиафов вырезают массивные руны на своих святых горных вершинах, которые показывают, что эта территория охраняется богами, и служат метками для их народа при перемещениях.

Руна защиты: Смежные с вами союзники получают сопротивляемость 2 ко всем видам урона. Эта сопротивляемость увеличивается до 4 на 11 уровне и до 6 на 21 уровне.

Руна разрушения: Союзники получают бонус +1 к броскам атаки по врагам, которые смежны с вами или любым другим жрецом рун, находящимся в этом рунном состоянии.

Руна исправления

Вы получаете талант *руна исправления*. Эта руна восстанавливает здоровье ваших союзников и предоставляет им дополнительные преимущества, зависящие от вашего рунного состояния.

Рунное ремесло

Жрецы рун следуют одной из двух основных традиций рунной магии: пути Мстительного Молота или пути Непокорного Слова. И там и там используются одинаковые руны, а разница заключается в их учении и использовании на практике. Выберите один из двух вариантов:

Мстительный молот: Вы обучаетесь владению воинскими молотами и воинскими булавами. Кроме того, когда враг причиняет вам урон атакой, вы получаете до конца своего следующего хода бонус к броскам урона по этому врагу. Этот бонус равен вашему модификатору Телосложения и не зависит от того, сколько раз этот враг причинил вам урон.

Непокорное слово: Каждый раз, когда враги промахиваются по вам атаками, вы получаете до конца своего следующего хода бонус к броскам урона по этим врагам. Этот бонус равен вашему модификатору Мудрости и не зависит от того, сколько раз этот враг промахнулся по вам.

Создание жреца рун

Выбор характеристик, талантов и Рунного ремесла сделает вас близким к одному из вариантов развития, основанных на двух самых древних традициях жрецов рун: пути Мстительного Молота и пути Непокорного Слова. Все жрецы рун используют Силу для атак. Телосложение усиливает эффект одних талантов, а Мудрость — других.

Непокорный жрец рун

Рулон бумаги, исписанный рунами, может выглядеть хрупким, но он будет висеть на козырьке крыши храма годами напролёт, невзирая на дождь, снег, холод и жару. Учение Непокорного Слова гласит, что руны, где бы они ни были написаны, придают силу не просто делясь ею, а связывая воедино предмет или персону с понятием, заключённым в руне. Будучи непокорным жрецом рун, вы сражаетесь на передовой, помогая союзникам божественными рунами. Вы сосредотачиваете свои усилия против самых опасных врагов, с помощью магии ограничивая их

атаки и защищая союзников от вреда. Сила должны быть вашей наивысшей характеристикой, за которой следует Мудрость. Выберите путь Непокорного слова для классового умения Рунное ремесло и набирайте таланты, которые не просто уничтожают врагов, а всячески срывают все их усилия. Всё это приведёт к тому, что ваша вторичная роль будет близка к роли контроллера.

Рекомендуемое классовое умение: Непокорное слово

Рекомендуемая черта: Руна Надежды

Рекомендуемые навыки: История, Магия, Проницательность, Религия

Рекомендуемые неограниченные таланты: *слово обмена*, *слово связывания*

Рекомендуемый талант на сцену: *божественная руна грома*

Рекомендуемый талант на день: *руна неизбежного рассвета*

Мстительный жрец рун

Жрецы рун, следующие путём Мстительного Молота, пишут свои руны на камне, металле железнодреве — материалах, способных выдержать карающие силы, проходящие через эти руны. Будучи мстительным жрецом рун, вы сражаетесь с силами зла. Ваше место на переднем краю любого сражения, и вы караете врагов своим молотом. Сила должна быть вашей самой высокой характеристикой, за которой следует Телосложение. Выберите путь Мстительного молота для своего классового умения Рунное мастерство, и наберите талантов, воодушевляющих союзников вокруг вас и карающих врагов за то, что они не слушаются ваших приказов. Всё это приведёт к тому, что ваша вторичная роль будет близка к роли защитника.

Рекомендуемое классовое умение: Мстительный молот

Рекомендуемая черта: Руна Мести

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Выносливость, Религия, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *слово защиты*, *слово уменьшения*

Рекомендуемый талант на сцену: *наковальня сражения*

Рекомендуемый талант на день: *руна бесконечного огня*

Таланты жреца рун

Ваши таланты — молитвы, пробуждающие энергию божественных рун для кары врагов и защиты союзников. Вы клеймите врагов рунами и прочими метками, делая их уязвимыми перед атаками ваших союзников. У многих ваших талантов есть ключевое слово «рунный» (смотрите врезку ниже).

РУННЫЕ ТАЛАНТЫ

Когда вы собираетесь использовать талант с ключевым словом «рунный», вы вначале выбираете одну из рун, указанных в таланте, а потом используете его, применив эффект выбранной руны. В момент выбора руны вы входите в рунное состояние. Вы остаётесь в этом рунном состоянии, пока не войдёте в другое рунное состояние или до конца сцены.

Классовые умения

Все жрецы рун обладают талантом *руна исправления*.

Руна исправления Умение жреца рун

Лечащая руна вспыхивает холодным синим пламенем, когда вы вырисовываете её в воздухе. После этого она появляется на доспехах союзников.

На сцену (особенность) ✦ Духовный, **Исцеление**, **Рунный**
Малое действие **Ближняя** вспышка 5 (10 на 11 уровне, 15 на 21 уровне)
Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Цель может использовать исцеление.
Уровень 6: Цель восстанавливает 1к6 дополнительных хитов.
Уровень 11: Цель восстанавливает 2к6 дополнительных хитов.
Уровень 16: Цель восстанавливает 3к6 дополнительных хитов.
Уровень 21: Цель восстанавливает 4к6 дополнительных хитов.
Уровень 26: Цель восстанавливает 5к6 дополнительных хитов.
Руна защиты: Вы и все союзники во вспышке получаете до конца вашего следующего хода бонус +1 ко всем защитам.
Руна разрушения: Вы и все союзники во вспышке получаете до конца вашего следующего хода бонус таланта +2 к броскам урона (бонус таланта +4 на 11 уровне и бонус таланта +6 на 21 уровне).
Особенность: Вы можете использовать этот талант два раза за сцену, но только один раз в раунд. На 16 уровне вы можете использовать этот талант три раза за сцену, но только один раз в раунд.

РУННАЯ МАГИЯ

Жрецы рун орудуют с самыми слабыми божественными рунами, которые смертные могут писать, не рискуя телом и душой. Только боги и их самые могущественные слуги могут полностью использовать величайшие руны. В этой книге представлены два набора алфавита: алфавит защиты и алфавит разрушения.

Руны защиты укрепляют оборону, усиливают дух, придают решимость и отклоняют вражеские атаки. Руны разрушения также известны под названием «знаки уничтожения». Они ослабляют сталь и камень, разлагают плоть и кости, нарушают порядок и путают мысли.

Когда вы используете талант с ключевым словом «рунический», вы выбираете один из алфавитов, и можете даже начертать выбранную руну в воздухе. Выбранный алфавит меняет эффект таланта. Использование рун защиты может увеличить бонусы, а руны разрушения могут увеличить урон.

После того как талант будет использован, руна может продолжать светиться над головой, на оружии или на доспехе — это знак рунного состояния, в которое вы вошли.

Неограниченные молитвы 1 уровня

Слово защиты Атака жреца рун 1

Руна защиты вспыхивает, когда враг попадает по вам или вашим друзьям.

Неограниченный ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: В первый раз до конца вашего следующего хода, когда цель попадает или промахивается атакой по вам или смежному с вами союзнику, цель этой атаки получает временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Телосложения.
Руна разрушения: В первый раз до конца вашего следующего хода, когда цель попадает или промахивается атакой по вам или смежному с вами союзнику, она получает урон, равный вашему модификатору Телосложения. Цель не получает этот урон, если атакует пометившее его существо.

Слово обмена Атака жреца рун 1

Руна обмена воплощает противостоящие силы, заложенные в божественные руны. То, что получает одно существо, другое должно потерять.

Неограниченный ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 ко всем защитам, и следующий союзник, который попадёт по цели до конца вашего следующего хода, получает бонус таланта к КД, равный вашему модификатору Мудрости. Бонус длится до конца вашего следующего хода.
Руна разрушения: До конца вашего следующего хода следующая атака, совершённая по цели одним из ваших союзников, причиняет цели дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости, и этот союзник получает временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Мудрости.

Слово связывания Атака жреца рун 1

Вы легонько касаетесь врага оружием и чертите руну связывания. Божественные силы обвиваются вокруг него и удерживают на месте.

Неограниченный ♦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон, равный модификатору Силы, и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода или пока вы не перестанете быть смежным с ней.
Руна защиты: Один союзник, смежный либо с вами, либо с целью, получает до конца вашего следующего хода бонус таланта к КД, равный вашему модификатору Мудрости.
Руна разрушения: До конца вашего следующего хода следующая атака, совершённая по цели одним из ваших союзников, причиняет цели дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Слово уменьшения Атака жреца рун 1

Ваше оружие вспыхивает золотистой энергией, когда вы создаёте руну уменьшения. Эта энергия начинает пульсировать, когда вы попадаете по врагу.

Неограниченный ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: До конца вашего следующего хода цель получает штраф к броскам урона, равный вашему модификатору Телосложения.
Руна разрушения: До конца вашего следующего хода цель получает уязвимость 2 ко всем видам урона, а также уязвимость 5 к провоцированным атакам.
Уровень 11: Уязвимость 4, а также уязвимость 7 к провоцированным атакам.
Уровень 21: Уязвимость 6, а также уязвимость 10 к провоцированным атакам.

Молитвы на сцену 1 уровня

Божественная руна грома Атака жреца рун 1

Вы чертите руну грома и бьёте врага, создавая громкий звук при ударе.

На сцену ✦ Духовный, **Звук**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: Вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Руна разрушения: Добавьте модификатор Мудрости к броску урона. Цель предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Зов палача Атака жреца рун 1

Ваше оружие врезается во врага, клеймя его руной палача.

На сцену ♦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1 [Ор] + модификатор Силы. Ваши союзники получают до конца вашего следующего хода бонус +2 к броскам урона по цели.
Руна защиты: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.
Руна разрушения: Один союзник в пределах 5 клеток от вас получает бонус таланта +4 к следующему броску атаки, который он совершит по цели до начала вашего следующего хода.

Наковальня сражения Атака жреца рун 1

Руна наковальни, усиленная вашим знанием духовной магии, позволяет вам стать настоящим оплотом защиты.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Вы получаете до начала своего следующего хода сопротивляемость 5 ко всем видам урона от атак цели.
Руна защиты: До конца вашего следующего хода каждый раз, когда цель совершает шаг, вы и все союзники в пределах 2 клеток от цели можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку.
Руна разрушения: До конца вашего следующего хода каждый раз, когда цель совершает шаг, вы или смежный с вами союзник можете совершить по ней провоцированную атаку с бонусом к броску атаки, равным вашему модификатору Телосложения.

Пламя безупречности Атака жреца рун 1

Вы ударяете по земле, ставя метку руной очищающего пламени, и омываете врагов божественным огнём.

На сцену ✦ Духовный, **Исцеление**, **Огонь**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все враги в волне
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон огнём 1[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: Все союзники в волне восстанавливают по 3 хита.
Руна разрушения: Все союзники в волне получают до конца вашего следующего хода бонус таланта +3 к броскам урона.

Молитвы на день 1 уровня

Руна бесконечного огня Атака жреца рун 1

Солнце было создано руной бесконечного огня. Вы создаёте меньшую версию этой руны, окутывая врага золотистым убивающим светом.

На день ✦ Духовный, **Излучение**, **Огонь**, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением и огнём 2[Ор] + модификатор Силы, и цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус +2 броскам урона, ваши атаки причиняют вместо обычного урона урон излучением и огнём, и количество хитов и временных хитов, даруемых вашими талантами, увеличивается на 4.

Руна железной кары Атака жреца рун 1

Руна железной кары была впервые начертана при совершении великого ритуала, сковывающего голема Талоса в глубинах Стихийного Хаоса.

На день ✦ Духовный, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, цель становится замедленной и не может совершать шаг (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона, цель до конца вашего следующего хода становится замедленной и не может совершать шаг.
Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель смежна с вами и по ней промахивается атака, не причиняющая урона при промахе, она получает урон, равный вашему модификатору Силы.

Руна закатного маяка Атака жреца рун 1

Вы рисуете в воздухе руну, первую из семи рун, представляющих врата смерти. Первые врата символизируют неизбежный зов смерти.

На день ✦ Духовный, **Оружие**; **ключевое слово вида урона**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон излучением или некротической энергией 2[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Выберите союзника в пределах 5 клеток от себя. До конца сцены цель получает урон излучением или некротической энергией каждый раз, когда не оканчивает ход смежной с этим союзником. Этот эффект оканчивается, если этот союзник оканчивает свой ход не смежным с целью.

Руна неизбежного рассвета Атака жреца рун 1

В древние века боги создали могучую руну для защиты своих астральных доменов от предтеч. Вы вбиваете эту руну в пол, создавая святое место.

На день ✦ Духовный, **Зона**, **Излучение**, **Оружие**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Вы и ваши союзники получаете бонус таланта +2 ко всем защитам, пока находитесь в этой зоне.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Молитвы-приёмы 2 уровня

Икона победы Приём жреца рун 2

Иконы победы были рунами, укреплявшими войска божеств в сражениях с ордами предтеч. Вы создаёте меньшую версию этих рун, воодушевляющую союзников на победу.

На день ✦ Духовный, **Зона**
Малое действие **Зональная** вспышка 1

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Вы и ваши союзники получаете бонус таланта +2 к броскам атаки, пока находитесь в этой зоне.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Метка опытных усилий Приём жреца рун 2

Вы взываете к рунам знаний, чтобы даровать союзнику навыки, необходимые для выполнения важной задачи.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один союзник

Эффект: Цель получает до конца вашего следующего хода бонус таланта +5 к своей следующей проверке нетренированного навыка или бонус таланта +2 к своей следующей проверке тренированного навыка.

Руна последних усилий Приём жреца рун 2

Вы рисуете руну последних усилий на своём союзнике, чтобы он смог увидеть конец сражения.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Рукопашный** 1
Цель: Один раненый союзник

Эффект: Цель получает до конца вашего следующего хода бонус таланта +5 ко всем защитам.

Щит жертвенности Приём жреца рун 2

Вы создаёте руну жертвенности, которая гарантирует, что те, кто дарует свою силу во имя богов, получат взамен их защиту.

На день ✦ Духовный, **Исцеление**
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Цель теряет одно исцеление. Один или два союзника в пределах 5 клеток от цели восстанавливают хиты, как если бы они использовали исцеление. Цель и все союзники, восстановившие хиты, получают до конца вашего следующего хода бонус таланта +5 к КД.

Молитвы на сцену 3 уровня

Маяк мести Атака жреца рун 3

Вы создаёте руну мстящего света, которая выжигает из сознания врага образ одного из ваших союзников.

На сцену ✦ Духовный, **Излечение**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Силы, и один союзник, смежный с целью, становится до конца вашего следующего хода невидимым для неё.
Руна защиты: Этот союзник может свободным действием совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.
Руна разрушения: Если следующая атака этого союзника по цели, совершённая до конца вашего следующего хода, направлена против КД, то она направляется против Реакции, если она меньше.

Символ обращённого гнева Атака жреца рун 3

Вы клеймите врага символом обращённого гнева. Чем больше он будет бороться с вами, тем больше силы этот символ придаст вам и вашим союзникам.

На сцену ✦ Духовный, **Исцеление**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: Если цель во время своего следующего хода совершает какую-нибудь атаку, вы и все союзники в пределах 3 клеток от неё восстановите количество хитов, равное вашему модификатору Телосложения.
Руна разрушения: Первая атака цели во время её следующего хода провоцирует атаку от вас или одного вашего союзника на ваш выбор.

Слово альянса Атака жреца рун 3

Вы переплетаете силы своих союзников, объединяя их усилия в борьбе с врагом.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф к броскам атаки, равный количеству ваших союзников, смежных с ним в момент атаки.
Руна разрушения: До конца вашего следующего хода, когда ваши союзники атакуют цель, они получают бонус таланта к броску атаки, равный количеству своих союзников, смежных с целью.

Слово ослепляющего щита Атака жреца рун 3

Вы выкрикиваете слово ослепляющего щита, создающего сияние вокруг одного союзника.

На сцену ✦ Духовный, **Излучение**, **Оружие**, **Рунный**
Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 5
Триггер: Враг совершает бросок атаки по вашему союзнику
Цель: Вызвавший срабатывание враг во вспышке
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Цель становится ослеплённой до конца своего следующего хода.
Руна защиты: Этот союзник получает временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Телосложения.
Руна разрушения: Цель также получает урон излучением, равный вашему модификатору Телосложения.

Молитвы на день 5 уровня

Клетка света Атака жреца рун 5

Вы бьёте оружием о землю, впечатывая руну заключения, свет которой омывает врагов.

На день ✦ Духовный, **Зона**, **Излучение**, **Оружие**
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все враги в волне
Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Волна создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Для врагов покидание зоны стоит 2 дополнительные клетки перемещения. Все враги, атакующие союзников, находящихся в зоне, начинают предоставлять боевое превосходство (спасение оканчивает).
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Руна полёта стрелы Атака жреца рун 5

На заре времён Груумш вырезал эту руну, чтобы направить стрелу Кореллона в сердце змея предтеч. Кореллон позже использовал ту же самую руну, чтобы выбить глаз Груумшу.

На день ✦ Духовный, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, и цель предоставляет боевое превосходство для зональных и дальнобойных атак и получает уязвимость 5 ко всем видам урона от зональных и дальнобойных атак (спасение оканчивает и то, и другое).
Последствие: Цель до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство для зональных и дальнобойных атак.
Промах: Половина урона, и цель до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство для зональных и дальнобойных атак.
Эффект: До конца сцены другие враги не предоставляют цели укрытие от дальнобойных атак.

Руна последнего деяния Атака жреца рун 5

Вы создаёте вторую из семи рун, представляющих врата смерти. Вторые врата воплощают первый шаг души из тела.

На день ✦ Духовный, **Оружие**; **ключевое слово вида урона**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон излучением или некротической энергией 2[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель попадает под действие смертельной руны (спасение оканчивает). Пока руна действует, вы и ваши союзники получаете бонус таланта +2 к броскам урона по цели. Каждый раз, когда вы или ваши союзники попадаете по цели, этот бонус увеличивается на 1.

Руна углей гнева Атака жреца рун 5

Вы ударяете врагов, клеймя их руной углей гнева.

На день ✦ Духовный, **Огонь**, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно или два существа
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон огнём 1[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Если вы атаковали этим талантом только одно существо, то оно получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает). Если вы атаковали двух существ, оба они попадают под действие углей гнева (спасение оканчивает). Пока цель находится под этим эффектом, когда по ней попадает рукопашная или дальнобойная атака, другая цель получает урон огнём 5.

Молитвы-приёмы 6 уровня

Знамя союза Приём жреца рун 6

Вы создаёте руну разделённой боли, позволяющую впитывать боль, предназначенную для союзника.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель получает урон, вы можете использовать немедленное прерывание на то, чтобы получить урон вместо неё.

Мирный договор Приём жреца рун 6

Вы создаёте руну мира, ручаясь за то, что отложите оружие и попытаетесь устроить переговоры.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все цели получают до конца вашего следующего хода бонус таланта +5 к проверкам Переговоров и Проницательности. Этот эффект оканчивается, если одна из целей совершит атаку.

Руна несгибаемой стали Приём жреца рун 6

Руна несгибаемой стали укрепляет всё, даже кожу живых существ, да так, что даже мечи со стрелами будут от неё отскакивать.

На сцену ✦ Духовный
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Один союзник

Эффект: Цель получает бонус таланта +2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода или пока он не перестанет быть смежным с вами.

Руна похвальной готовности Приём жреца рун 6

Когда начинается битва, вы создаёте руну похвальной готовности, быстро приводя друзей в форму.

На день ✦ Духовный
Свободное действие **Дальнобойный** видимость
Триггер: Вы совершаете проверку инициативы
Цель: Вы и все союзники

Эффект: Все цели получают бонус +10 к своим проверкам инициативы.

Молитвы на сцену 7 уровня

Речитатив надвигающейся грозы Атака жреца рун 7

Коснувшись врага оружием, вы помещаете на него руну грозы.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**, **Электричество**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против Реакции
Попадание: Урон электричеством 1[Ор] + модификатор Силы. Вы можете до конца своего следующего хода совершить следующую вторичную атаку, используя клетку пространства первичной цели в качестве исходной клетки.
Провоцированное действие **Ближняя** вспышка 1
Триггер: Первичная цель совершает атаку
Вторичная цель: Все враги во вспышке кроме первичной цели
Вторичная атака: Сила против Реакции
Попадание: Урон электричеством, равный модификатору Силы.
Руна защиты: Вы сдвигаете вторичную цель на 2 клетки.
Руна разрушения: Первичная цель получает урон электричеством, равный вашему модификатору Телосложения.

Руна ревущего пламени Атака жреца рун 7

Ваша атака оставляет на враге руну огня, окутывающую его языками пламени.

На сцену ✦ Духовный, **Огонь**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон огнём 2[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники обладаете покровом от цели, и цель получает штраф к проверкам Внимательности, равный вашему модификатору Телосложения.
Руна разрушения: До конца вашего следующего хода цель получает урон огнём 5 + ваш модификатор Телосложения каждый раз, когда совершает провоцированную атаку.

Символ трусости Атака жреца рун 7

Ваша магия поражает цель необоримым страхом, мешает атаковать и заставляет сжиматься от атак союзников.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**, **Страх**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Мудрости + количество смежных с ней ваших союзников.
Руна разрушения: До конца вашего следующего хода все союзники, оканчивающие ход смежными с целью, могут свободным действием толкнуть цель на 1 клетку.

Слово одурманивания Атака жреца рун 7

Вы создаёте коварную рунную фразу и активируете её в момент удара врага, поражая его разум. Теперь, почувствовав боль, он будет сражаться как дикий зверь.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф –5 к броскам атаки по вашим союзникам, которые не смежны с ней.
Руна разрушения: До конца вашего следующего хода, когда кто-нибудь из ваших союзников впервые попадёт по цели, цель свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку по любому врагу на ваш выбор.

Молитвы на день 9 уровня

Неприступный форт Атака жреца рун 9

Совершив могучий замах, вы помещаете на землю руну неприступного форта, и защитная магия отталкивает всех врагов.

На день ✦ Духовный, **Зона**, **Излучение**, **Оружие**
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Силы, и вы толкаете цель на 4 клетки.
Промах: Половина урона, и вы толкаете цель на 1 клетку.
Эффект: Волна создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в этой зоне, вы и ваши союзники получаете бонус таланта +2 к КД и сопротивляемость 5 ко всем видам урона от ближних и зональных атак.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Руна безграничной ярости Атака жреца рун 9

Корд первым создал эту руну, вырезав её в плоти твари предтеч. Потом этого врага уничтожили его святые берсерки, чей гнев подпитывался этим кровавым символом.

На день ✦ Духовный, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца вашего следующего хода каждый раз, когда ваши союзники начинают ход смежными с целью, они могут свободным действием совершить по этой цели стандартную рукопашную атаку.

Руна границы смерти Атака жреца рун 9

Вы создаёте третью из семи рун, представляющих врата смерти. Третьи врата захлопываются, когда через них проходит душа, и отрезают её связь с телом.

На день ✦ Духовный, **Оружие**; **ключевое слово вида урона**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон излучением или некротической энергией 2[Op] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы можете до конца сцены совершать следующую вторичную атаку, используя в качестве исходной клетки одну из клеток пространства первичной цели:
Провоцированное действие **Ближняя** вспышка 3
Триггер: Хиты первичной цели опускаются до 0
Вторичная цель: Все враги во вспышке
Вторичная атака: Сила против Воли
Попадание: Вторичная цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Руна заслона Атака жреца рун 9

Вы рисуете на враге руну сдерживания, чтобы защитить себя и союзников от его атак.

На день ✦ Духовный, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Op] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель является целью ближней или зональной атаки, в число целей которой входите вы или ваши союзники, эта атака автоматически промахивается по вам и вашим союзникам.

Молитвы-приёмы 10 уровня

Знамя решимости Приём жреца рун 10

Вы создаёте руну решимости, дарующую союзнику силы, необходимые для победы над врагом.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель до конца сцены получает по 5 временных хитов каждый раз, когда попадает атакой.

Руна астральных ветров Приём жреца рун 10

Вы помещаете на союзника руну астральных ветров, позволяющую ему безопасно ускользнуть от врагов.

Неограниченный ✦ Духовный
Действие движения (особенность) **Рукопашное** касание
Цель: Один союзник

Эффект: Вы сдвигаете цель на 4 клетки.
Особенность: Вы можете использовать этот талант только один раз в раунд.

Руна общих знаний Приём жреца рун 10

Вы создаёте руну общих знаний. Теперь ваши навыки — это навыки союзников, а их — ваши.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Выберите навык. Каждый раз до конца сцены, когда цель совершает проверку этого навыка, она использует наивысший бонус проверки этого навыка среди всех целей.

Руна пугающего света Приём жреца рун 10

Вы создаёте на себе и своих союзниках руны, которые делают вас опаснее внешне, даже если на деле вы в опасном положении.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Цели до конца вашего следующего хода не предоставляют никому боевое превосходство.

Молитвы на сцену 13 уровня

Железный форт Атака жреца рун 13

Вы создаёте руны железа и непоколебимости, комбинация которых позволит выдержать самые страшные атаки врага.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Op] + модификатор Силы, и вы метите цель до конца своего следующего хода.
Руна защиты: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф к броскам урона, равный вашему модификатору Мудрости.
Руна разрушения: До окончания метки вы можете провоцированным действием совершать стандартные рукопашные атаки по цели, когда она совершает атаки, не включающие вас в качестве цели. Вы получаете бонус таланта к броскам атаки и урона по цели, равный вашему модификатору Мудрости.
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость 5 ко всем видам урона от атак цели.

Слово астрального вызова Атака жреца рун 13

Мощные руны излучают вокруг вас свет, ослабляющий врагов или защищающий союзников.

На сцену ✦ Духовный, **Излучение**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон излучением 1[Op] + модификатор Силы, и вы сдвигаете цель на 1 клетку.
Руна защиты: Союзники получают до конца вашего следующего хода бонус таланта ко всем защитам, пока они смежны с вами. Бонус равен вашему модификатору Мудрости.
Руна разрушения: Цель получает до конца вашего следующего хода уязвимость ко всем видам урона, пока она смежна с вами. Уязвимость равна вашему модификатору Мудрости.

Слово долгого грома Атака жреца рун 13

Ваше оружие выжигает на враге слово долгого грома. Если он подойдёт слишком близко к вашим союзникам или отойдёт от определённого бойца, энергия этой руны с грохотом его покарает.

На сцену ✦ Духовный, **Звук**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон звуком 2[Op] + модификатор Силы.
Руна защиты: Выберите одного союзника в пределах 5 клеток от себя. Если цель во время своего следующего хода отойдёт от цели дальше, она получает урон звуком, равный вашему модификатору Телосложения, и сбивается с ног.
Руна разрушения: Выберите одного или двух союзников в пределах 5 клеток от себя. Если цель во время своего следующего хода входит в клетку, смежную с одним из этих союзников, она получает урон звуком, равный вашему модификатору Телосложения, и сбивается с ног.

Слово кружащегося шторма Атака жреца рун 13

Слово кружащегося шторма несёт в себе силу астрального урагана. Вы выплёскиваете эту энергию на врага, заставляя руну тянуть и толкать его, снижая оборону.

На сцену ✦ **Духовный**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, и цель до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство.
Руна защиты: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Телосложения.
Руна разрушения: До конца вашего следующего хода, когда цель окружена, вы и ваши союзники получаете бонус к броскам урона по ней, равный вашему модификатору Телосложения.

Молитвы на день 15 уровня

Клеймо искрящей молнии Атака жреца рун 15

Когда вы атакуете врага, по оружию на него пробегают молнии, которые позже перепрыгивают на других врагов.

На день ✦ **Духовный**, **Оружие**, **Электричество**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон электричеством 3[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель попадает под действие клейма искрящей молнии (спасение оканчивает). Пока клеймо действует, каждый раз, когда вы или ваши союзники попадаете по цели, один враг в пределах 5 клеток от неё получает урон электричеством, равный 5 + ваш модификатор Силы.

Руна зова суда Атака жреца рун 15

Души в посмертии проходят через суд, где их и судят по делам. Эта руна — один из семи символов, олицетворяющих врата смерти, шаг навстречу судьбе души, не тела.

На день ✦ **Духовный**, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы метите цель до окончания сцены. Пока метка действует, вы можете совершать следующую вторичную атаку по цели:
Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка5
Триггер: Цель совершает атаку, не включающую вас в качестве цели
Вторичная атака: Сила против Воли
Попадание: Урон 1[Ор].

Руна окружающего ветра Атака жреца рун 15

Вы впечатываете во врага руну окружающего ветра. Созданный ей ветер защищает союзников и относит их в выгодные позиции.

На день ✦ **Духовный**, **Телепортация**, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Выберите одного союзника в пределах 10 клеток от себя. Вы телепортируете его в клетку, откуда он сможет окружать цель. Вы и ваши союзники получаете до конца сцены бонус таланта +2 ко всем защитам, пока окружаете эту цель.

Руна Первой Крепости Атака жреца рун 15

Первая Крепость была укреплением, построенным от нападений предтеч на Астральное Море. На вратах этой крепости для усиления были вырезаны руны.

На день ✦ **Духовный**, **Зона**, **Оружие**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в зоне, вы и ваши союзники получаете сопротивляемость 5 ко всем видам урона. Все враги, которые добровольно входят в эту зону, становятся обездвиженными до конца вашего следующего хода.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Молитвы-приёмы 16 уровня

Руна немигающего глаза Приём жреца рун 16

Область освещается нежным светом, позволяющим разглядеть то, что иначе могло бы остаться незамеченным.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все цели получают до конца сцены бонус таланта +5 к проверкам Внимательности.

Руна охраняемого пути Приём жреца рун 16

Вы создаёте руну охраняемого пути, метку, которой боги когда-то обеспечивали безопасность путей через планы.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Эффект: Выберите вплоть до четырёх свободных клеток во вспышке. Вы и ваши союзники до конца вашего следующего хода не провоцируете атаки, когда покидаете эти клетки.

Руна подкрепления Приём жреца рун 16

Этот мощный символ наполняет вас и союзников энергией.

На день ✦ Духовный, **Исцеление**
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все цели восстанавливают хиты, как если бы использовали исцеление, и получают до конца вашего следующего хода бонус таланта +4 ко всем защитам.

Руна сохранения Приём жреца рун 16

Руна сохранения придаёт целям способность противостоять атакам, способным свалить других.

На сцену ✦ Духовный, **Исцеление**
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Два союзника во вспышке или вы и один союзник во вспышке

Эффект: Все цели получают до конца вашего следующего хода сопротивляемость 5 ко всем видам урона. Кроме того, все цели могут использовать по исцелению.

Молитвы на сцену 17 уровня

Метка конца сражения Атака жреца рун 17

Когда оружие ударяет врага, на нём вспыхивает метка конца сражения. Прочие враги отшатываются от него, толкаемые силой метки.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, и вы толкаете всех врагов в пределах 3 клеток от цели на 3 клетки от неё.
Руна защиты: Вы толкаете всех союзников в пределах 3 клеток от цели на 3 клетки от неё.
Руна разрушения: Вы сдвигаете всех союзников в пределах 3 клеток от цели на 3 клетки в клетки, смежные с целью.

Руна астральной фаланги Атака жреца рун 17

Вы создаёте руну, присутствовавшую на боевых знамёнах божественных воинств первых дней создания, в которые входили ангелы, боги и смертные.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, и все союзники, смежные с целью, могут свободным действием совершить по ней по одной рукопашной стандартной атаке.
Руна защиты: Союзники могут вместо совершения стандартной рукопашной атаки совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.
Руна разрушения: Все союзники получают бонус к броскам урона этих рукопашных атак, равный вашему модификатору Мудрости.

Шёпот лечащего нападения Атака жреца рун 17

Одно-единственное, но очень мощное слово наполняет союзников мощью и возвращает им здоровье.

На сцену ✦ Духовный, **Исцеление**, **Рунный**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Один или два союзника во вспышке

Эффект: Все цели могут совершить свободными действиями стандартные атаки. Если атака цели попадает, она может также использовать исцеление и восстановить дополнительно 2к10 хитов.
Руна защиты: Все цели получают до конца вашего следующего хода сопротивляемость 5 ко всем видам урона.
Руна разрушения: Эти стандартные атаки причиняют дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Шёпот хитрого шага Атака жреца рун 17

Многие руны воплощают принцип равновесия. Создав руну хитрого шага, вы крадёте у врага скорость и проворство и передаёте их союзнику.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**, **Телепортация**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.
Руна защиты: Один союзник в пределах 5 клеток от вас может свободным действием телепортироваться на количество клеток, равное его скорости + ваш модификатор Мудрости.
Руна разрушения: Один союзник в пределах 5 клеток от вас может свободным действием совершить шаг на расстояние, равное половине своей скорости. Если этот союзник оканчивает этот шаг смежным с целью, он получает бонус таланта +2 к следующему броску атаки, который он совершит по цели до конца вашего следующего хода.

Молитвы на день 19 уровня

Метка неудачи Атака жреца рун 19

Вы помещаете на врага метку неудачи. Она гарантирует, что все неудачные атаки будут рикошетить в него.

На день ✦ Духовный, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель до конца сцены получает урон 5 каждый раз, когда дальнобойные атаки промахиваются по существам, находящимся в пределах 5 клеток от неё, а также когда рукопашные атаки промахиваются по смежным с ней существам.

Руна охраняющего света Атака жреца рун 19

Вы создаёте руну охраняющего света, благодаря которой получается область, через которую не смогут прорваться враги.

На день ✦ Духовный, **Зона**, **Излучение**, **Оружие**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Вы и ваши союзники обладаете укрытием, пока находитесь в зоне. Пока зона существует, вы можете использовать следующую атаку, используя в качестве исходной клетки исходную клетку атаки:
Провоцированное действие **Ближняя** вспышка 1
Триггер: Враг входит в зону или начинает в ней ход
Цель: Вызвавший срабатывание враг во вспышке
Атака: Сила против Воли
Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Силы, и вы сдвигаете цель на 3 клетки.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Руна преддверия Атака жреца рун 19

Пятая из семи рун, представляющих врата смерти, олицетворяет преддверие, через которое душа проходит за своей последней наградой. Только самые волевые существа могут сопротивляться зову этих врат.

На день ✦ Духовный, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца вашего следующего хода каждый раз, когда цель спасается от эффекта, этот эффект не исчезает, а продолжает действовать до конца следующего хода цели.

Руна ржавчины Атака жреца рун 19

Когда вы ударяете врага, появляется облачко красновато-коричневой энергии, которая складывается в руну ржавчины, знак разложения всего сущего.

На день ✦ Духовный, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель получает штраф –4 к КД (спасение оканчивает).
Каждый проваленный спасбросок: Штраф усугубляется на 2.
Последствие: Штраф продолжает действовать до конца следующего хода цели.

Молитвы-приёмы 22 уровня

Знамя непобедимых Приём жреца рун 22

Вы создаёте руну бесконечного сражения, которая побуждает союзников сражаться даже когда за ними придёт смерть.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца сцены состояние умирания не вызывает у целей потерю сознания. Однако все цели теряют сознание, когда проваливают хотя бы один спасбросок от смерти.

Знамя победы Приём жреца рун 22

Вы создаёте руну победы, подбадривающую союзников и причиняющую страдания врагам.

На день ✦ Духовный, **Зона**, **Исцеление**
Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в зоне, вы и ваши союзники получаете в раненом состоянии регенерацию 5. Находясь в зоне, враги получают уязвимость 5 ко всем видам урона.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Руна решимости героя Приём жреца рун 22

Руна решимости героя позволяет одному воителю сражаться с отвагой и стремлением двух бойцов.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Цель получает временные хиты в количестве, равном её текущему количеству хитов, и может совершить стандартное действие свободным действием.

Символ пренебрежения Приём жреца рун 22

Символ пренебрежения укрепляет союзников в тот момент, когда враги уже считали себя победившими.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все раненые союзники во вспышке

Эффект: Вы сдвигаете каждую цель на 5 клеток. Все цели получают до конца вашего следующего хода бонус таланта ко всем защитам, равный вашему модификатору Мудрости.

Молитвы на сцену 23 уровня

Метка дикого гнева Атака жреца рун 23

Многие божественные руны содержат силу гнева, поскольку восходят своими корнями к Предвечной Войне. Эта руна оборачивает гнев врага на уничтожение его же спутников.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: До конца вашего следующего хода цель обязана включать ближайшего к ней вашего врага в качестве цели своих атак. Если цель при совершении атаки не может включить в качестве целей никого из ваших врагов, то она после совершения атаки становится изумлённой до конца своего следующего хода.
Руна разрушения: До конца вашего следующего хода, когда кто-нибудь из ваших союзников попадает по цели, все смежные с целью враги получают урон 5.

Победный поток Атака жреца рун 23

Вы рисуете на враге руну неминуемой победы, и он съёживается от ужаса, поскольку теперь понимает, что вас и ваших спутников ему не одолеть.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**, **Страх**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: Каждый раз до конца вашего следующего хода, когда цель совершает бросок атаки, она получает штраф к нему, равный количеству ваших союзников, находящихся в пределах 3 клеток от неё.
Руна разрушения: Вы толкаете цель на количество клеток, равное количеству ваших союзников в пределах 3 клеток от неё. Цель также получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Руна бродячей звезды Атака жреца рун 23

Вы создаёте руну бродячей звезды. Появляется сгусток энергии, опаляющий врагов светом.

На сцену ✦ Духовный, **Излучение**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: Цель получает штраф –2 к следующему броску атаки, совершённому до конца вашего следующего хода. В конце следующего хода цели все враги в пределах 5 клеток от неё получают до конца следующего хода этого врага штраф к броскам урона, равный 5 + ваш модификатор Телосложения.
Руна разрушения: Цель получает дополнительный урон излучением, равный вашему модификатору Телосложения. В конце следующего хода цели все враги в пределах 5 клеток от неё получают урон излучением, равный вашему модификатору Телосложения.

Руна копящейся ярости Атака жреца рун 23

Вы создаёте руну копящейся ярости, помещая её среди врагов. Когда союзники усиливают натиск, руна светится красным, ведя их навстречу славе.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Три ваших союзника могут во время своих ходов по одному разу совершить свободным действием стандартные атаки.
Руна защиты: После совершения своих стандартных атак эти союзники могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку.
Руна разрушения: Эти союзники совершают свои стандартные атаки с боевым превосходством над целями.

Молитвы на день 25 уровня

Руна знака завоевания Атака жреца рун 25

Враг, которого вы проклянёте этой руной, уже не избежит постоянных атак ваших союзников.

На день ✦ Духовный, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Оружие: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель попадает под действие знака завоевания (спасение оканчивает). Пока этот эффект не окончится, все союзники в пределах 5 клеток от цели могут в начале своих ходов свободным действием совершать по ней по одной стандартной атаке.

Руна предпоследнего шага Атака жреца рун 25

Шестая из семи рун, представляющих врата смерти, описывает предпоследний шаг души навстречу своему последнему пути. На этом этапе душа входит в состояние глубокого сна, готовясь к тому, что ей было предначертано.

На день ✦ Духовный, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).
Первый проваленный спасбросок: Цель перестаёт быть ошеломлённой, но зато теряет сознание (спасение оканчивает).
Промах: Цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Руна союзных усилий Атака жреца рун 25

Во время Предвечной Войны боги выпустили во врагов громадное количество энергии. Руна союзных усилий гарантирует, что эта сила не повредит союзникам.

На день ✦ Духовный, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель становится целью ближней или зональной атаки, которая включает в качестве целей вас или ваших союзников, вы и все ваши союзники, ставшие целями этой атаки, можете перестать быть её целями.

Сайларский Знак Атака жреца рун 25

Сайларский Знак это мощный символ божественной магии, уничтожающий стихийную сущность предтеч и прочих врагов богов.

На день ✦ Духовный, **Оружие**
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы, и цель до конца сцены не получает преимуществ от сопротивляемостей и иммунитетов. Кроме того, цель получает штраф –10 к броскам урона, причиняющим урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и сопротивляемости цели уменьшаются на 10 до конца сцены. Кроме того, цель получает штраф –5 к броскам урона, причиняющим урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством (спасение оканчивает).

Молитвы на сцену 27 уровня

Призыв Карцера Атака жреца рун 27

Вы создаёте руну домена-тюрьмы, создающую красные цепи из астральной энергии и ослепляющую врагов.

На сцену ✦ Духовный, **Зона**, **Излучение**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Эффект: Перед атакой вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода.
Цель: Один, два или три врага во вспышке
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Силы, и цель до конца вашего следующего хода не может покидать зону.
Руна защиты: Находясь в зоне, все цели получают штраф –4 к броскам атаки по существам, находящимся вне зоны.
Руна разрушения: Когда цель, находящаяся в зоне, попадает или промахивается по существу, находящемуся за пределами зоны, эта цель получает урон излучением, равный вашему модификатору Телосложения, и сбивается с ног.

Слово блага и напасти Атака жреца рун 27

Ударив, вы с помощью этого слова лечите союзников и причиняете врагу дополнительные страдания.

На сцену ✦ Духовный, **Излучение**, **Исцеление**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением 3[Ор] + модификатор Силы, и все союзники в пределах 5 клеток от вас могут использовать по исцелению.
Руна защиты: За каждого союзника, использовавшего исцеление, цель и все враги в пределах 2 клеток от неё получают до конца вашего следующего хода штраф –1 к броскам атаки и урона.
Руна разрушения: За каждого союзника, использовавшего исцеление, цель получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Слово божественного сражения Атака жреца рун 27

Слово божественного сражения калечит врага, давая союзникам силы для победы.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: До конца вашего следующего хода все союзники, которых вы видите, получают бонус таланта ко всем защитам, равный вашему модификатору Мудрости.
Руна разрушения: Ваши союзники получают до конца вашего следующего хода бонус таланта +4 к броскам атаки по цели.

Слово мстящего грома Атака жреца рун 27

Когда вы заканчиваете эту руну, по полю боя разносится гром, уничтожающий врагов и окутывающий союзников защитным полем.

На сцену ✦ Духовный, **Звук**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон звуком 2[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: Выберите вплоть до двух союзников в пределах 10 клеток от себя. До конца вашего следующего хода эти союзники получают только половину урона от всех атак.
Руна разрушения: Выберите вплоть до двух союзников в пределах 10 клеток от себя. До конца вашего следующего хода все враги, которые причинят урон кому-нибудь из них, получают урон звуком, равный половине причинённого ими урона.

Молитвы на день 29 уровня

Клеймо врат смерти Атака жреца рун 29

Последняя из семи рун, представляющих врата смерти, вырывает душу из тела врага.

На день ✦ Духовный, **Оружие**; **ключевое слово вида урона**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением или некротической энергией 7[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Если вы впервые за день используете этот талант, и опускаете им хиты врага до 0, он не считается использованным.

Руна пацифизма Атака жреца рун 29

Вы бьёте врага, высвобождая мощную магию этой руны. Под её влиянием враг уже не сможет адекватно обороняться.

На день ✦ Духовный, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы, и цель не может совершать атаки (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель до конца вашего следующего хода не может совершать атаки.

Руна пробуждения Атака жреца рун 29

Ударив врага оружием, вы создаёте руну пробуждения. Божественная энергия омывает всё поле боя, когда союзники обращаются к новоприобретённому источнику силы.

На день ✦ Духовный, **Исцеление**, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, и три союзника, которых вы видите, восстанавливают все свои хиты.
Промах: Половина урона, и один союзник, которого вы видите, восстанавливает все свои хиты.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА ЖРЕЦА РУН

Владыка кузни

«Подай свой меч, чтобы я благословил его яростью богов».

Требования: Жрец рун

Руна кузни это редкая руна, которой могут овладеть далеко не все жрецы рун. Только многолетний труд в настоящей кузнице может раскрыть тайны этой руны, и вы — один из таких знатоков. Во время ученичества вы познавали не только основы духовной магии, но и потаённые силы созидания. Под руководством богов и учителей вы создавали оружие и доспехи, а также узнавали, как заботиться о духовных и материальных нуждах тех, кто сражается на стороне богов.

Мастер кузни берёт силы из руны кузни, наполняя оружие и доспехи союзников божественной энергией. Благодаря вам клинки с лёгкостью режут камень, а доспехи отражают даже когти дракона.

Чаще всего этот путь выбирают жрецы рун дварфов из-за их врождённой склонности к работе с металлом.

Умения пути Владыки кузни

Руны ковки клинка (11 уровень): Когда вы совершаете привал или продолжительный отдых, вы можете прикоснуться к одному оружию, которое несёте вы или ваш союзник. Это оружие получает бонус +1 к броскам урона, пока вы не передадите этот бонус другому оружию.

Действие руны кузни (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете до конца вашего следующего хода бонус +4 к броскам урона оружием.

Неукротимая сталь (16 уровень): Когда вы совершаете привал или продолжительный отдых, вы можете прикоснуться к одному тяжёлому доспеху, который носите вы или ваш союзник. Этот доспех получает бонус +1 к КД, пока вы не передадите этот бонус другому доспеху.

Молитвы Владыки кузни

Зов железа Атака Владыки кузни 11

Ударив врага, вы пробуждаете в оружии и доспехах союзников несокрушимую силу железа.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Руна защиты: Все союзники в пределах 5 клеток от вас получают бонус таланта +2 к КД (бонус таланта +4 к КД, если они одеты в тяжёлый доспех). Бонус длится до конца вашего следующего хода.
Руна разрушения: До конца вашего следующего хода все союзники, попадающие по цели атаками оружием, причиняют дополнительный урон 1[Ор].

Благословение кузни Приём Владыки кузни 12

От вашего прикосновения доспех союзника обретает несравненную прочность, и даже самые могучие удары не могут его пробить.

Неограниченный ✦ Духовный
Малое действие (особенность) **Рукопашное** касание
Цель: Один союзник

Эффект: Цель получает до конца вашего следующего хода бонус таланта +2 к КД (бонус таланта +4, если цель одета в тяжёлый доспех).
Особенность: Вы можете использовать этот талант только один раз за раунд.

Ярость кузни Атака Владык кузни 20

Когда ваше оружие врезается во врага, вы взываете к руне кузни, чтобы ещё и поджечь его.

На день ✦ Духовный, **Огонь**, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон огнём 3[Ор] + модификатор Силы, и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).
Эффект: Пока цель не спасётся от продолжительного урона огнём, ваши союзники причиняют дополнительный урон огнём 1к6 каждый раз, когда попадают по ней рукопашными атаками.

Молот мести

«Твои преступления записаны рунами. Теперь пора расплатиться за всё».

Требование: Жрец рун

Жрецы рун изучают не только божественные руны и искусство их создания, но также историю и события, стоящие за каждой руной. Многие руны за прошедшие столетия потерялись, и почти всегда в этом виноваты демоны, дьяволы и предтечи. Некоторые жрецы рун клянутся отомстить этой нечисти, и посвящают свою жизнь сокрушению тех, кто вышел против богов. Вы — один из них.

Ваши усиленные рунами молитвы причиняют урон тем, кто вредит вашим союзникам. Те глупцы, что вызовут ваш гнев, тут же понимают, что это было их роковой ошибкой.

Чаще всего этим путём следуют драконорожденные и минотавры. Обеим этим расам есть, кому мстить за прошлые преступления, и именно поэтому этот путь так подходит для них.

Умения пути Молота мести

Кровавая месть (11 уровень): Каждый раз, когда вы входите в новое рунное состояние, вы можете войти в рунное состояние мести. Когда кто-нибудь из союзников попадает по смежному с вами врагу, когда вы находитесь в этом рунном состоянии, вы можете немедленным ответом совершить по этому врагу стандартную рукопашную атаку. После этого это рунное состояние оканчивается.

Мстящее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, враги, совершающие атаки в пределах 5 клеток от вас и причиняющие этими атаками урон вашим союзникам, получают урон излучением, равный вашему модификатору Телосложения. Этот эффект длится до конца вашего следующего хода.

Неизбежная месть (16 уровень): Когда вы совершаете стандартную рукопашную атаку за счёт классового умения Кровавая месть, вы получаете бонус +1 к броску атаки и бонус к броску урона, равный вашему модификатору Телосложения.

Молитвы Молота мести

Мстящий молот Атака Молота мести 11

Ваша атака причиняет тяжкую рану, и враг получит ещё одну, если продолжит вредить вашим союзникам.

На сцену ✦ Духовный, **Оружие**, **Рунный**, **Телепортация**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если цель до конца вашего следующего хода причинит урон кому-нибудь из ваших союзников, вы восстанавливаете этот талант. Вы можете восстанавливать этот талант только один раз за сцену.
Руна защиты: Если цель до конца вашего следующего хода попадает или промахивается по вашему раненому союзнику, вы можете немедленным ответом телепортировать её в смежную с собой клетку.
Руна разрушения: Если цель до конца вашего следующего хода попадает или промахивается по вашему раненому союзнику, вы можете немедленным ответом совершить по ней стандартную рукопашную атаку.

Щит мести Приём Молота мести 11

Враг атакует вашего союзника, но вы короткой молитвой оборачиваете его гнев против него же самого.

На сцену ✦ Духовный
Немедленный ответ **Ближняя** вспышка 5
Триггер: Враг атакует вашего союзника
Цель: Атакованный союзник во вспышке

Эффект: Цель получает до конца вашего следующего хода боевое превосходство над вызвавшим срабатывание врагом, а также бонус +5 к броскам урона по нему.

Конец мести Атака Молота мести 20

Враг причинил вам достаточно вреда. Божественная энергия окутывает вас сиянием, когда вы наносите удар, который должен окончить его злодеяния.

На день ✦ Духовный, **Излучение**, **Надёжный**, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны находиться в раненом состоянии.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением 5[Ор] + модификатор Силы. Перебрасывайте при этом броске урона все кости, на которых выпадает «1» или «2», пока не выпадет число больше «2».

Рунный щит

«Руны богов крепче любой стали!»

Требование: Жрец рун

Вы видите в рунах силу, не сравнимую с силами простых смертных, и вы твёрдо решили бороться с теми, кто угрожает миру и астральным доменам. Первые руны защиты всё ещё выбиты на камнях в сердце мира, куда представители вашего ордена ходят, чтобы сражаться с предтечами, состоящими из земли и лавы. Когда-нибудь и вы совершите паломничество в это священное место, но пока что вы находитесь на передовой других сражений. Ваши руны разлетаются вокруг, рассеивая врагов и укрепляя союзников.

Будучи рунным щитом, вы овладели группой тайных рун, которые позволяют вам окутывать союзников защитными сферами из духовной магии. Эти руны обладают такой силой, что простое их произношение отклоняет стрелы, отбивает мечи и топоры, а также не даёт приблизиться врагам, желающим совершить стремительный бросок.

Умения пути Рунного щита

Охранный щит (11 уровень): Каждый раз, когда вы входите в новое рунное состояние, вы можете войти в рунное состояние железного щита. Пока вы находитесь в этом рунном состоянии, все союзники получают бонус +2 ко всем защитам, пока они смежны с вами. Это рунное состояние заканчивается, если вы переместитесь.

Защитное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия все союзники, которых вы видите, получают до начала вашего следующего хода бонус таланта +2 ко всем защитам.

Могучий охранник (16 уровень): Бонус ко всем защитам, дарованный вашим умением Охранный щит, увеличивается до 4.

Молитвы Рунного щита

Дробящая руна Атака рунного щита 11

Из золотистой руны, подвешенной в воздухе, вырывается божественная энергия, разбрасывающая врагов. Свет не исчезает сразу, и омывает вас и ваших союзников божественной благодатью.

На сцену ✦ Духовный, **Зона**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все враги в волне
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, и вы толкаете цель на 3 клетки.
Эффект: Волна создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода.
Руна защиты: Находясь в зоне, вы и ваши союзники получаете бонус таланта +2 к КД. Эта зона является труднопроходимой местностью для врагов.
Руна разрушения: Находясь в зоне, вы и ваши союзники получаете бонус таланта +1 к броскам атаки по врагам, находящимся за пределами зоны.

Руна прикрытия Приём Рунного щита 12

Вы чертите руну на земле и наполняете её божественной энергией. Серебристое сияние, выходящее из неё, создаёт вокруг вас защитную зону.

На день ✦ Духовный, **Зона**
Малое действие **Ближняя** вспышка 3

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Когда враги входят в клетки зоны, их перемещение оканчивается. Врагов нельзя притянуть, толкнуть или сдвинуть в клетку зоны.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Преследующий щит сияния Атака Рунного щита 20

Врага окутывает сияние, сбивающее его атаки.

На день ✦ Духовный, **Излучение**, **Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением 3[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы метите цель до конца сцены. Пока эта метка действует, вы можете совершать по цели следующую вторичную атаку:
Провоцированное действие **Рукопашный** 1
Триггер: Цель попадает по вашему союзнику
Вторичная атака: Сила против Воли
Попадание: Урон излучением 5, и союзник получает только половину урона от атаки цели.

Светоносец

«Я несу руны света в темнейшие места».

Требование: Жрец рун

Руны давно служат оружием богов, но мало какие руны сравнятся по мощи с двенадцатью знаками солнца. Эти руны воплощают надежду, надвигающийся рассвет, защиту и выносливость. Вы досконально изучили их, надеясь освоить предлагаемую ими божественную магию. Мало кто может раскрыть мощь этих рун, так как они требуют от изучающего их больших жертв. Чтобы очистить сознание от всех теней, вы часами смотрели на солнце, и чуть было не ослепли от этого, но только в таком состоянии можно овладеть этими рунами.

Будучи светоносцем, вы несёте сияние солнца в такие места, что никогда не были благословлены его очищающим светом. Вы испытываете особую ненависть к Царству Теней и нежити, которая там плодится. Многие существа прячутся от света солнца, но вы поклялись принести этот свет к ним.

Умения пути Светоносца

Святое сияние (11 уровень): Вы можете малым действием начать испускать яркий свет в пределах 10 клеток от себя. Другим малым действием вы можете изменить радиус освещения или погасить этот свет.

Двенадцать рун солнца (11 уровень): Каждый раз, когда вы входите в новое рунное состояние, вы можете войти в рунное состояние светоносца. Пока вы находитесь в этом состоянии, враги в пределах 3 клеток от вас не получают преимуществ от покрова.

Укрепляющий свет (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия не на то, чтобы совершить стандартное действие, а на то, чтобы один союзник в пределах 5 клеток от вас совершил свободным действием стандартное действие.

Неизбывный свет (16 уровень): Пока вы находитесь в рунном состоянии светоносца, союзников в пределах 3 клеток от вас невозможно ослепить.

Молитвы Светоносца

Пятнышко солнца Атака Светоносца 11

Удар вашего оружия создаёт пятнышко света, слепящего врагов.

На сцену ✦ Духовный, **Излучение**, **Оружие**, **Рунный**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Цель и все смежные с ней враги становятся ослепшими до конца вашего следующего хода.
Руна защиты: Когда цель перестаёт быть ослепшей, все существа до конца вашего следующего хода получают от неё покров.
Руна разрушения: Цель также получает урон излучением 1[Ор] + ваш модификатор Силы.

Гимн рассвета Приём Светоносца 12

Вы чертите линиями светящейся энергии руну рассвета. Она вспыхивает, воодушевляя союзников на великие деяния.

На день ✦ Духовный, **Исцеление**
Малое действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Каждая цель может использовать по исцелению. Все сделавшие это цели получают временные хиты в количестве, равном их значению исцеления, и на них перестаёт действовать слепота.

Свет зари Атака Светоносца 20

Из вашего оружия вырывается свет, прогоняющий врагов, как рассвет прогоняет тьму.

На день ✦ Духовный, **Излучение**, **Оружие**
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Сила против Воли

Попадание: Урон излучением 3[Ор] + модификатор Силы, и вы толкаете цель на 4 клетки.
Промах: Половина урна, и вы толкаете цель на 1 клетку.
Эффект: Все союзники в волне получают по 10 временных хитов и могут свободным действием совершить шаг на 3 клетки.

Монах

«Сражаешься ты хорошо, но без дисциплины и сосредоточенности ты проиграешь».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Атакующий. Вы отказываетесь от оружия в пользу безоружных атак, а доспех не носите ради подвижности и маневренности. Мало кто сравнится с вами на поле боя в скорости и самообладании. Ваши таланты — это не просто атаки, это сложные маневры, позволяющие ударять и перемещаться с несравненной грацией. Ваша вторичная роль ближе к роли контроллера.

Источник силы: Псионический. Сочетание усердной концентрации, постоянных тренировок и исключительного дарования позволяет вам использовать скрытую в себе псионическую силу.

Ключевые характеристики: Ловкость, Сила, Мудрость

Ношение доспехов: Тканевые

Владение оружием: Безоружный удар монаха, боевой посох, дубинка, кинжал, копьё, праща, сюрикен

Инструменты: Оружие, которым вы умеете владеть, фокусировки ци

Бонус к защите: +1 Стойкость, +1 Реакция, +1 Воля

Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 5

Исцелений в день: 7 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: На 1 уровне выберите 4 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Воровство (Лов), Выносливость (Тел), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр), Религия (Инт), Скрытность (Лов), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Безоружный боец, Защита без доспехов, Монастырская традиция

И в высоких горах и на городских аллеях постоянные тренировки ведут воины-аскеты, известные как монахи. Сосредоточившись на своём сознании и своём теле, и доведя их до совершенства, они овладели психическим боевым искусством, позволяющим наносить кулаком удары, сопоставимые по силе с ударом дубины великана, и принимать чужие удары с такой же лёгкостью, как рыцарь, закованный в латы. Свой психический потенциал монахи направляют внутрь, укрепляя свои тела и усиливая сознание.

Возможно, вы выбрали этот путь, чтобы оставить позади некое тёмное прошлое, или же ваша деревня была уничтожена злым лордом или скитающимися чудовищами, и теперь вы ищете правосудие. Однако какая бы мотивация не двигала вами, путь монаха сделал вас живым оружием.

Перед вами лежит путь. У вас есть только дорожный посох да узелок с пищей, но вы готовы ко всему, что мир может выставить против вас. Годы тренировок научили вас смотреть внутрь себя, а сейчас пришло время посмотреть наружу и испытать себя опасностями этого мира.

Классовые умения монаха

Монахи обладают следующими классовыми умениями:

Безоружный боец

Вы можете совершать безоружные атаки с гораздо большей эффективностью, чем другие. Когда вы совершаете атаку с ключевым словом «оружие», например, стандартную рукопашную атаку, вы можете использовать безоружный удар монаха, который является оружием из группы оружия «невооружённое». У этого оружия есть свойство «дополнительное», бонус владения равен +3, и оно причиняет урон 1к8. Для использования безоружного удара монаха у вас должна быть свободной одна рука, даже если вы бьёте ногой, коленом, локтём или головой. Ваш безоружный удар монаха нельзя превратить в магическое оружие, но он получает преимущества из фокусировок ци, если они у вас есть (смотрите ниже «инструменты»).

Защита без доспехов

Если вы носите тканевый доспех или находитесь вообще без доспеха и при этом не используете щит, то вы получаете бонус +2 к КД.

Монастырская традиция

Монахи обучаются по разным традиционным техникам, причём каждый монастырь занимается определённым стилем. Выберите в качестве своей традиции Каменный кулак или Сконцентрированное дыхание. От выбранного варианта зависит бонус к защитам и талант *шквал ударов*.

Каменный кулак

Традиция Каменного кулака сосредоточена на физических тренировках, постоянных упражнениях и атлетическом совершенстве. Её приверженцы стремятся в совершенстве овладеть своим телом, сделав себя живым оружием, способным на невероятные подвиги в силе, ловкости и скорости. Монахи Каменного Кулака предпочитают обучение среди цивилизации. Некоторые монастыри Каменного кулака это небольшие школы, построенные в деревнях и городках, в которых ученики вне занятий трудятся и занимаются ремёслами. Есть монастыри и в очень далёких уголках мира — в ледяных тундрах и на склонах вулканов — там учеников ежедневно испытывают на выносливость.

Шквал ударов: Вы получаете талант *шквал ударов каменного кулака*.

Бастион мышления: Вы получаете бонус +1 к Воле. Этот бонус увеличивается до +2 на 11 уровне и до +3 на 21 уровне.

ОБЗОР МОНАХА

Особенности: Ваши таланты объединяют перемещения и мощные удары, что позволяет вам врываться в сражение и быстро покидать его, не получая атак от врагов. По сравнению с другими атакующими, вы лучше справляетесь с небольшими группами врагов. Вы бьёте, отходите и исчезаете, прежде чем враги смогут ответить.

Религия: Бахамут притягивает монахов, которые служат защитниками добра. Другие монахи почитают Корда, так как считают его боевую удаль примером, к которому нужно стремиться. Созерцательные монахи посвящают себя Йоун, стремясь отточить свой разум и достичь равновесия. Некоторые монахи совсем не служат богам, предпочитая искать силу в строгом соблюдении аскетизма и тренировках, раскрывающих их психический потенциал.

Расы: Люди чаще всего становятся монахами. Общество гитзераев целиком построено вокруг монастырских сообществ, и многие из них тоже становятся монахами. Хорошими монахами становятся эльфы, так как их ловкость и наблюдательность очень помогают им в освоении монастырских дисциплин.

Сконцентрированное дыхание

Традиция Сконцентрированного дыхания придаёт особое значение мыслительной деятельности, так как она нужна для использования психоники. Это учение гласит, что только обретя контроль над собой, можно контролировать мир вокруг себя. Приверженцы этого учения — обычно аскеты, и их монастыри находятся в тихих уголках мира, где можно тренироваться и учиться, ни на что не отвлекаясь. В некоторых таких монастырях даже запрещено разговаривать за исключением одного часа в день.

Шквал ударов: Вы получаете талант *сконцентрированный шквал ударов*.

Равновесие мышления: Вы получаете бонус +1 к Стойкости. Этот бонус увеличивается до +2 на 11 уровне и до +3 на 21 уровне.

Инструменты

Монахи обычно проводят психическую энергию через предметы, называемые «фокусировками ци», которые могут быть деревянным тренировочным оружием, молитвенными чётками, книгами, или другими предметами, которые монахи используют во время тренировок или медитаций. После того как вы настроите себя на фокусировку ци, вы можете использовать её в качестве инструмента, пока она находится у вас (смотрите «фокусировки ци» на 203 странице).

Когда вы носите или держите фокусировку ци, вы можете добавлять её бонус улучшения к броскам атаки и урона талантов монаха и талантов пути совершенства монаха, у которых есть ключевое слово «инструмент». Вы также можете добавлять её бонус улучшения к броскам атаки и урона атак с ключевым словом «оружие», которые вы используете с оружием, которым можете владеть.

В качестве инструмента вы также можете использовать оружие, которым вы можете владеть. Когда вы используете оружие в качестве инструмента, характеристики оружия — бонус владения, кость урона и оружейные свойства, такие как «защитное» или «высококритическое» — не влияют на таланты с ключевым словом «инструмент».

Если у вас есть и фокусировка ци и магическое оружие, вы перед использованием атакующего таланта выбираете, чью магию вы будете использовать — фокусировки ци или оружия. Ваш выбор определяет, какой будет использоваться бонус улучшения, эффекты критического попадания, магические свойства и таланты. Например, вы не можете для одной и той же атаки использовать бонус улучшения из фокусировки ци, а эффект критического попадания из магического оружия.

Создание монаха

Вы можете создать такого монаха, какого пожелаете. Приведённые здесь варианты развития просто основаны на монастырских традициях Каменного кулака и Сконцентрированного дыхания. Все монахи для своих атак используют Ловкость. Мудрость увеличивает эффективность атак, связанных с традициями школы Сконцентрированного дыхания, а Сила важна для атак, связанных со школой Каменного кулака.

Монах Каменного кулака

У вас агрессивный боевой стиль, сосредоточенный на быстром уничтожении врагов, а не на контролировании поля боя. Хоть вы и способны на быстрое перемещение, ваши боевые маневры больше похожи на серию быстрых шажков, чем на рывок через всё поле боя. Как и у всех монахов, Ловкость должна быть вашей самой высокой характеристикой. Силу сделайте второй по значимости характеристикой, за которой пойдёт Мудрость.

Рекомендуемое классовое умение: Каменный кулак

Рекомендуемая черта: Стиль Крушащей Бури

Рекомендуемые навыки: Акробатика, Атлетика, Внимательность, Выносливость

Рекомендуемые неограниченные атаки: *крылья журавля*, *хвост дракона*

Рекомендуемый талант на сцену: *пробуждение дремлющей боли*

Рекомендуемый талант на день: *маневр крутящегося леопарда*

Монах Сконцентрированного дыхания

Вы ищете энергию в себе, в мире и в каждом сражении. Спокойно предугадывая атаки врагов, вы быстро перемещаетесь по полю боя и с помощью психонической энергии контролируете врагов и срываете их планы. Ловкость должна быть вашей наивысшей характеристикой. Мудрость должна быть второй, а Сила третьей, потому что вам наверняка понравятся таланты, использующие и Мудрость и Силу.

Рекомендуемое классовое умение: Сконцентрированное дыхание

Рекомендуемая черта: Стиль Остроконечного Шага

Рекомендуемые навыки: Акробатика, Атлетика, Внимательность, Проницательность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *пять штормов*, *танцующая кобра*

Рекомендуемый талант на сцену: *пьяная обезьяна*

Рекомендуемый талант на день: *неумолимая спираль*

МОНАХИ И ОРУЖИЕ

Ваши атакующие таланты монаха имеют ключевое слово «инструмент», а значит, они улучшаются талантами, а также свойствами и бонусами улучшений ваших фокусировок ци и оружия, которое вы используете в качестве инструмента. Все ваши атаки монаха включают использование оружия, будь то безоружный удар монаха или некое оружие. Из-за того, что атаки используют магию фокусировки ци, вы одинаково эффективно будете сражаться как посохом, так и голыми руками и ногами.

Вы можете использовать и оружие, чтобы получать выгоду от таких черт как Стиль Крушащей Бури и Стиль Остроконечного Шага. Вы можете с лёгкостью менять оружие и бить врагов всем, что найдётся под рукой, а не надеяться на силу одного-единственного зачарованного куска стали.

Вы можете носить с собой пращу или несколько сюрикенов, чтобы совершать стандартные дальнобойные атаки.

Таланты монаха

Ваши таланты монаха называются дисциплинами. Они полагаются на вашу физическую тренированность, умственную сосредоточенность и знание психонической магии.

ПОЛНАЯ ДИСЦИПЛИНА

У многих талантов монаха есть ключевое слово «полная дисциплина» (страница 217). Такие таланты дают вам на выбор как минимум два действия, обычно это техника атаки и техника перемещения. Техники атаки обычно выполняются стандартным действием, а техники перемещения это альтернативные варианты для действия движения. Эти таланты представляют боевые стили монахов, уникальные комбинации перемещений и атак.

Классовые умения

Монахи получают талант *шквал ударов*, основанный на выбранной ими традиции. Монахи Каменного кулака получают *шквал ударов каменного кулака*, а монахи Сконцентрированного дыхания получают *сконцентрированный шквал ударов*.

Сконцентрированный шквал ударов Умение монаха

Ваши кулаки превращаются в марево, когда вы начинаете совершать дополнительные атаки, сдвигая врага туда, куда нужно вам.

Неограниченный ✦ Псионический
Не действие **Рукопашный** 1
Триггер: Вы попадаете в своём ходу атакой
Цель: Одно существо
Уровень 11: Одно или два существа
Уровень 21: Все смежные с вами враги.
Эффект: Цель получает урон, равный 2 + ваш модификатор Мудрости, и вы сдвигаете её на 1 клетку в смежную с вами клетку или на 1 клетку в любом направлении, если цель не была целью вызвавшей срабатывание атаки.
Особенность: Вы можете использовать этот талант только один раз за раунд.

Шквал ударов каменного кулака Умение монаха

Попав по одному врагу, вы набрасываетесь на следующего, напоминая о своей силе.

Неограниченный ✦ Псионический
Не действие **Рукопашный** 1
Триггер: Вы попадаете в своём ходу атакой
Цель: Одно существо
Уровень 11: Одно или два существа
Уровень 21: Все смежные с вами враги.
Эффект: Цель получает урон, равный 3 + ваш модификатор Силы. Если цель не была целью вызвавшей срабатывание атаки, то урон увеличивается на 2 (4 на 11 уровне и 6 на 21 уровне).
Особенность: Вы можете использовать этот талант только один раз за раунд.

Неограниченные дисциплины 1 уровня

Крылья журавля Атака монаха 1

Вы прыгаете через всё поле боя и бьёте врага ногой, отталкивая его.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 1к10 + модификатор Ловкости, и вы толкаете цель на 1 клетку.
Уровень 21: Урон равен 2к10 + модификатор Ловкости.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете проверку Атлетики для прыжка с бонусом таланта +5. Считается, что вы совершили разбег, и расстояние прыжка не ограничено вашей скоростью.

Пять бурь Атака монаха 1

Вы перемещаетесь как ураган, крутясь и раздавая град ударов кулаками и ногами, как буря, набросившаяся на берег.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 1к8 + модификатор Ловкости.
Уровень 21: Урон равен 2к8 + модификатор Ловкости.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете шаг на 2 клетки.

Танцующая кобра Атака монаха 1

Вы уклоняетесь и качаетесь как кобра, ставя врага в замешательство, и обращая его атаки против него самого.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 1к10 + модификатор Ловкости. Если цель в этом ходу совершала по вам провоцированную атаку, то она получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.
Уровень 21: Урон равен 2к10 + модификатор Ловкости.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное вашей скорости + 2.

Хвост дракона Атака монаха 1

Ваша рука мечется как хвост дракона, и от одного её касания враги валятся с ног.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 1к6 + модификатор Ловкости, и вы сбиваете цель с ног.
Уровень 21: Урон равен 2к6 + модификатор Ловкости.
Техника перемещения
Действие движения **Рукопашный** 1
Цель: Один союзник или один лежащий ничком враг
Эффект: Вы обмениваетесь с целью местами.

Дисциплины на сцену 1 уровня

Нарастающая буря Атака монаха 1

Воздух вокруг вас начинает звенеть по мере того как вы концентрируете внутреннюю энергию в оглушительный грохот.

На сцену ✦ Звук, **Инструмент**, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон звуком 2к8 + модификатор Ловкости, и все враги, смежные с целью, получают урон звуком, равный вашему модификатору Силы.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы пролетаете расстояние, равное вашей скорости. Если вы не приземлитесь в конце этого перемещения, то вы упадёте.

Открыть врата битвы Атака монаха 1

Ваше внезапное движение застаёт врагов врасплох, и вы стремительно начинаете атаку.

На сцену ✦ Инструмент, Полная дисциплина, Психический

Техника атаки

Стандартное действие **Рукопашное** касание

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Ловкости. Если цель имела полные хиты перед этой атакой, то она получает дополнительный урон 1к10.

Техника перемещения

Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное вашей скорости + 2. Во время этого перемещения вы не провоцируете атаку от первого врага, от которого отходите.

Пробуждение дремлющей боли Атака монаха 1

Раны врага позволяют вам уклоняться под такими углами, что он не сможет атаковать вас. Ударяя же в ответ, вы метитесь в существующую рану, так как это причинит дополнительную боль.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Психический**

Техника атаки

Стандартное действие **Рукопашное** касание

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон равен 2к8 + модификатор Ловкости. Если цель находится в раненом состоянии, то она получает дополнительный урон и от этой и от вашей следующей атаки, совершённой по ней до конца вашего следующего хода. Дополнительный урон равен вашему модификатору Силы.

Техника перемещения

Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное вашей скорости. Во время этого перемещения раненые враги не могут атаковать вас провоцированными и немедленными действиями.

Пьяная обезьяна Атака монаха 1

Вы едва стоите на ногах, будто потеряли контроль над собой. Ваши враги сбиваются с толку, пытаясь поразить вашу шатающуюся фигуру, и вот искусным толчком вы заставляете одного из врагов нанести удар по своему приятелю.

На сцену ✦ Инструмент, Полная дисциплина, Психический

Техника атаки

Стандартное действие **Рукопашное** касание

Цель: Один враг

Атака: Ловкость против Воли

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Ловкости, и вы сдвигаете цель на одну клетку. После этого цель свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку против одного врага по вашему выбору. Цель получает бонус к броску атаки, равный вашему модификатору Мудрости.

Техника перемещения

Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное вашей скорости + 2. Во время этого перемещения вы игнорируете труднопроходимую местность и получаете бонус таланта ко всем защитам против провоцированных атак. Бонус равен вашему модификатору Мудрости.

Дисциплины на день 1 уровня

Гармоничный грохот Атака монаха 1

Вы пинаете одного врага, разворачиваетесь и наносите удар второму. Рокот грома возникает вдалеке, прокатывается ближе и взрывается между вашими двумя врагами.

На день ✦ Звук, Инструмент, **Психический**

Стандартное действие **Рукопашное** касание

Цель: Одно или два существа

Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон звуком 3к6 + модификатор Ловкости.

Промах: Половина урона.

Эффект: В первый раз, когда одна из целей получает урон, другая получает урон звуком, равный вашему модификатору Силы. Этот эффект длится до конца сцены или до тех пор, когда хиты одной из целей опустятся до 0.

Грозная спираль Атака монаха 1

Внезапным резким движением вы наносите сокрушительные удары психической энергией по ближайшим врагам.

На день ✦ Инструмент, **Психический, Силовое поле, Стойка**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор Ловкости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы можете принять стойку спирали. До окончания стойки ваша досягаемость атак рукопашным касанием увеличивается на 1.

Маневр кружащегося леопарда Атака монаха 1

Сохраняя идеальное равновесие, вы вплетаетесь смертоносной траекторией в сражение, нанося удары и пинки по врагам, мимо которых проноситесь.

На день ✦ Инструмент, **Психический**

Стандартное действие **Рукопашный** 1

Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное вашей скорости, и можете совершить описанную ниже атаку один раз против каждого врага, смежным с которым вы становитесь, совершаете этот шаг.

Цель: Один враг

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Ловкости.

Промах: Половина урона.

Шаг кружащегося богомола Атака монаха 1

Стремительными шагами и невероятным усилием вы отталкиваете в сторону врагов и калечите их жестокими ударами.

На день ✦ Инструмент, **Психический**

Стандартное действие **Рукопашное** касание

Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное вашей скорости. Если во время шага вы входите в смежную с врагом клетку, вы сдвигаете его на 1 клетку. Вы можете сдвинуть каждого врага только один раз. После этого шага совершите атаку, описанную ниже.

Цель: Одно, два или три существа

Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Ловкости, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Дисциплины-приёмы 2 уровня

Достижение гармонии Приём монаха 2

С помощью особого дыхания вы улучаете и оборонительные и наступательные характеристики.

На сцену ✦ Психический
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Мудрости. Когда у вас не останется временных хитов, вы получите бонус к броску урона следующей рукопашной атаки, совершённой до конца вашего следующего хода. Этот бонус равен вашему модификатору Мудрости.

Осторожная ходьба Приём монаха 2

Вы двигаетесь с такой осторожностью и так ловко, что вас не остановит ни труднопроходимая местность, ни водоём.

На сцену ✦ Психический
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы до конца этого хода игнорируете труднопроходимую местность и можете ходить и стоять на жидкости, как если бы она была твёрдой поверхностью. Кроме того, вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости.

Превосходный шквал Приём монаха 2

Вы так быстро атакуете, что рук становится не видно. Где заканчивается один удар и начинается другой? Неважно, лишь бы попадать.

На день ✦ Психический
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы используете талант *шквал ударов* и полностью определили эффекты таланта, вызвавшего его срабатывание
Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости, и ещё раз используете *шквал ударов*.

Хватка ветра Приём монаха 2

Прежде чем враг вас оттолкнёт, вы выкручиваетесь и используете приложенную им силу для того, чтобы отпрыгнуть.

На сцену ✦ Психический
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Вас тянут, толкают или сдвигают
Эффект: Вместо вынужденного перемещения вы совершаете шаг на количество клеток, на которое оно должно было вас переместить.

Дисциплины на сцену 3 уровня

Вечная гора Атака монаха 3

Вы сосредотачиваетесь и обретаете несокрушимую стойкость, чтобы ходить, сражаться и отражать атаки.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Психический**
Техника атаки
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 2к8 + модификатор Ловкости, и вы сбиваете цель с ног.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Силы. Кроме того, вы совершаете шаг на 2 клетки.

Выносливый герой Атака монаха 3

Вы фокусируете боль на кончике кулака. Ударив, вы передадите её врагу.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Психический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Ловкости. Вы можете совершить спасбросок от одного эффекта, оканчивающегося при спасении, с бонусом, равным вашему модификатору Мудрости. Если вы спасаетесь, то цель получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости + 2. Каждый раз, когда вас во время этого перемещения атакуют, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +1 к скорости.

Двойной гром Атака монаха 3

Вы пинаете ногами с такой силой, что двух врагов накрывает волна громовой энергии.

На сцену ✦ Звук, **Инструмент**, **Полная дисциплина**, **Психический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон звуком 2к10 + модификатор Ловкости, и один смежный с целью враг получает урон звуком 1к10.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Выберите одного смежного врага и переместитесь на расстояние, равное своей скорости + 2. Во время этого перемещения вы не провоцируете атаки от этого врага.

Танец мечей Атака монаха 3

Когда враги вас окружают, вы их перепрыгиваете и обращаете их численное превосходство против них самих.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Психический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2к8 + Модификатор Ловкости, и цель получает дополнительный урон, равный удвоенному количеству смежных с вами врагов.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости + 2. Если враги во время этого перемещения совершат по вам провоцированные атаки, вы получаете до конца своего хода боевое превосходство над теми из них, кто промахнулся по вам.

Дисциплины на день 5 уровня

Комбинация смертельной лавины Атака монаха 5

Серия ударов создаёт глубокую рану, по которой могут прийтись последующие атаки.

На день ✦ Инструмент, **Психический**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Ловкости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта +2 к броскам урона по цели, и вы сдвигаете её на 1 клетку каждый раз, когда попадаете по ней атакой. Если эта атака будет включать вынужденное перемещение, то вы можете не сдвигать цель на 1 клетку, но увеличить дистанцию этого перемещения на 1 клетку.

Сотня листьев Атака монаха 5

Вы совершаете множество ударов, атакуя с такой мощью и скоростью, что другие существа разбегаются перед вами как листья перед ураганом.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 3к8 + Модификатор Ловкости, и вы толкаете цель на 2 клетки.
Промах: Половина урона, и вы толкаете цель на 1 клетку.
Эффект: Вы можете до конца своего следующего хода делать целью *шквала ударов* одно дополнительное существо, находящееся в пределах его досягаемости.

Техника стального воителя Атака монаха 5

Вы фокусируете разум и с помощью псионики делаете свою кожу прочной как сталь. Теперь ваши кулаки будут бить с силой топора великана.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Ловкости, и вы метите цель (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и вы метите цель до конца своего следующего хода.
Эффект: Пока метка от этого таланта действует на цель, она получает урон, равный вашему модификатору Силы, каждый раз, когда попадает по вам.

Удар смертельной кобры Атака монаха 5

Вы покачиваетесь из стороны в сторону и делаете выпад рукой как атакующая кобра, дополнительно отравляя рану псионической энергией.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**, **Яд**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Ловкости, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.

Дисциплины-приёмы 6 уровня

Очистительная медитация Приём монаха 6

Вы направляете своё внимание вглубь себя, находите то, что вас беспокоит, и избавляетесь от этого.

На сцену ✦ Псионический
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы совершаете спасбросок с бонусом, равным модификатору Мудрости.

Прыжок в небеса Приём монаха 6

Вы прыгаете, достигая невероятной высоты.

На сцену ✦ Псионический
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете проверку Атлетики для прыжка с бонусом таланта +10. Считается, что вы совершили разбег.

Сконцентрированная защита Приём монаха 6

Вы глубоко вдыхаете. Сконцентрировавшись, вы сможете уклоняться от вражеских атак.

На день ✦ Псионический, **Стойка**
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете до окончания стойки бонус таланта +2 ко всем защитам.

Эхо грома Приём монаха 6

Пока ваши кулаки разят одних врагов, эхо от ударов раскидывает других.

На сцену ✦ Псионический
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы используете талант *шквал ударов*
Эффект: Все враги в пределах 2 клеток от вас, не получившие урон от *шквала ударов*, толкаются на 1 клетку.

Дисциплины на сцену 7 уровня

Запуск лавины Атака монаха 7

Попав по врагу, вы отбрасываете его через всё поле боя, чтобы он подобно лавине врезался во врагов.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Ловкости, и вы сдвигаете первичную цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости. Совершите вторичную атаку ближней вспышкой 1 с центром на первичной цели.
Вторичная цель: Все существа во вспышке кроме первичной цели
Вторичная атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Вторичная цель сбивается с ног.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости + 2. Во время этого перемещения вы не провоцируете атаки от лежащих ничком врагов.

Кулак сотни ударов Атака монаха 7

Вы двигаетесь так быстро, что становитесь размытым, как будто среди врагов появилась сотня ваших копий.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно или два существа
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Ловкости, и вы совершаете шаг на 1 клетку.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете шаг на 2 клетки.

Поступь титана Атака монаха 7

Вы принимаете боевую стойку. Каждый ваш шаг вырывает из земли куски дёрна, а удар ноги может ломать как металл, так и кости.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное касание**
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2к8 + модификатор Ловкости, и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Силы.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете проверку Атлетики для прыжка с бонусом таланта +5. Считается, что вы совершили разбег. Когда вы приземляетесь, все смежные с вами клетки становятся до конца вашего следующего хода труднопроходимой местностью.

Цепкое течение Атака монаха 7

Вы накатываете на врага как волна прилива, совершая серию ударов и пинков, цепляющих его и тянущих за вами.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Ловкости, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете шаг на 2 клетки. Если вы во время этого шага покидаете клетку с врагом, по которому в этом ходу попали, то можете сдвинуть этого врага на 1 клетку в освобождённое собой пространство.

Дисциплины на день 9 уровня

Обращение силы в слабость Атака монаха 9

С помощью псионики вы воспринимаете то, что не видите глазами: слабости врага. Вы легонько его касаетесь, а спустя мгновение на него обрушится агония от боли.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости или Реакции
Попадание: Продолжительный урон, равный 15 + ваш модификатор Ловкости (спасение оканчивает).
Промах: Продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Танец журавля Атака монаха 9

Вы осторожно подходите к врагам, оцениваете их, и ударяете, рассчитав силы так, чтобы сбить их с ног.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно, два, три или четыре существа
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2к8 + модификатор Ловкости, и вы сбиваете цель с ног.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы совершаете шаг на 2 клетки после каждой атаки.

Техника безустанной гончей Атака монаха 9

Вы совершаете быструю атаку, оставляя на враге психическую метку. Куда бы он ни пошёл, вы последуете за ним.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Первичная атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Ловкости.
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца вашего следующего хода, когда цель добровольно покидает смежную с вами клетку, вы можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку. Вы можете совершить один раз до конца сцены следующую атаку по цели:
Немедленное прерывание Рукопашное касание
Триггер: Цель совершает атаку
Вторичная атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Ловкости
Промах: Половина урона.

Сумеречное касание Атака монаха 9

Вы касаетесь пальцем голов врагов, нарушая потоки энергий, текущих через них, и затуманивая им зрение.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно, два или три существа
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон психической энергией 3к6 + модификатор Ловкости, и цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.
Промах: Половина урона.

Дисциплины-приёмы 10 уровня

Внутренние силы Приём монаха 10

Вы обращаетесь к текущей внутри психической силе, чтобы залечить раны.

На день ✦ Исцеление, **Психический**
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы используете исцеление, и восстанавливаете дополнительно 2к6 хитов.

Защита железного дракона Приём монаха 10

Вы успокаиваете разум и гасите боль.

На сцену ✦ Психический
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Вы получаете урон
Эффект: Урон уменьшается на (10 + ваш модификатор Мудрости).

Подъём Приём монаха 10

Одним прыжком вы поднимаетесь на ноги.

На сцену **Психический**
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы в начале своего хода лежите ничком.
Эффект: Вы встаёте.

Техника паука Приём монаха 10

Сила разума превращает для вас стены и потолки в пол.

Неограниченный ✦ Психический
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь лазанием на расстояние, равное своей скорости. В это время вы можете перемещаться по нависающим поверхностям, таким как потолки, но вы упадёте, если окончите ход на такой поверхности.

Дисциплины на сцену 13 уровня

Подавляющий удар Атака монаха 13

Вы фокусируете психическую энергию в удар такой силы, что враг не сможет нормально контратаковать.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Психический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Воли
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Ловкости. Цель получает до конца вашего следующего хода штраф к броскам урона по вам, равный вашему модификатору Мудрости.
Техника перемещения
Действия движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете шаг на 3 клетки.

Танец жалящего шершня Атака монаха 13

Вы взмываете в воздух и вцепляетесь в спину врага. Оттуда вы обрушите на него град ударов.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Психический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Ловкости, и вы берёте цель в захват. До окончания захвата цель предоставляет вам укрытие, и если цель больше вас по размерам, вы можете окончить действие движения в её пространстве. Если вы так и поступаете, то цель не становится обездвиженной этим захватом, и вы остаётесь в её пространстве, когда она перемещается (вы не провоцируете атаки таким перемещением). Пока вы не покинете пространство цели, её перемещения не провоцируют атаки от вас.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете проверку Атлетики для прыжка с бонусом таланта +5. Считается, что вы совершили разбег. Вы можете использовать технику атаки в любой момент этого перемещения.

Шаг между мирами Атака монаха 13

Вы проскальзываете сквозь ткань мира, а вернувшись, пинком отправляете врага в проход, из которого вышли.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Психический**, **Телепортация**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Воли
Попадание: Урон 3к6 + модификатор Ловкости, и вы телепортируетесь на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы телепортируетесь на количество клеток, равное 2 + ваш модификатор Мудрости.

Яростный бык Атака монаха 13

Вы перемещаетесь как разъярённый бык, с помощью психической силы разбрасывая врагов в стороны и лишая их чувств ударами кулаков.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Психический**
Техника атаки
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Условие использования: Вы не должны быть обездвижены.
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Ловкости, и вы сдвигаете цель на 1 клетку. Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Эффект: Вы совершаете шаг на 3 клетки в клетку, находящуюся во вспышке.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости + 2. Во время этого перемещения вы можете проходить через пространство врагов.

Дисциплины на день 15 уровня

Звон золотого колокола Атака монаха 15

Вы прыгаете и бьёте кулаком в воздух, создавая мерцающий луч энергии, пролетающий через всё поле боя. Вы следуете за ним и приземляетесь там, куда попадёт он.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**, **Силовое поле**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Эффект: Перед атакой вы прыгаете на 10 клеток. Это перемещение не провоцирует атак.
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон силовым полем 4к6 + модификатор Ловкости, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Путь осеннего ветра Атака монаха 15

Вы прыгаете в воздух и бьёте наотмашь ногой, создавая ветер. Вы танцуете на этом ветру, пока он обдувает врагов, вытягивая из них силы.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**, **Стойка**, **Холод**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон холодом 2к6 + модификатор Ловкости, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.
Эффект: Вы можете принять стойку осеннего ветра. До окончания стойки вы можете немедленным ответом совершать шаг на 2 клетки каждый раз, когда по вам попадают атаки.

Танцор моря сражений Атака монаха 15

Вы маневрируете между врагами, сбивая их при этом с ног.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное своей скорости и можете совершить описанную ниже атаку по одному разу по каждому врагу, смежным с которым вы становитесь во время этого шага.
Цель: Один враг
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Ловкости, и вы сбиваете цель с ног.
Промах: Половина урона.

Дисциплины-приёмы 16 уровня

Бриллиантовое сознание Приём монаха 16

Ваше тренированное сознание отражает атаку.

На сцену ✦ Псионический
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Атака попадает по вашей Воле
Эффект: Вы получаете бонус +5 к Воле от вызвавшей срабатывание атаки.

Медитативное облегчение Приём монаха 16

Сосредоточившись, вы избавляетесь от невзгод.

На день ✦ Псионический, **Стойка**
Малое действие **Персональный**
Эффект: До окончания стойки вы можете один раз в раунд малым действием совершать спасбросок.

Стойка мастера ветра Приём монаха 16

Ветер вьётся вокруг вас, относя туда, куда нужно, а не туда, куда хотят вас отправить другие.

На день ✦ Псионический, **Стойка**
Малое действие **Персональный**
Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда враги вас тянут, толкают или сдвигают, вы можете в конце вынужденного перемещения свободным действием совершить шаг на то же количество клеток, на которое вас переместили.

Стойка покоящегося меча Приём монаха 16

Вы отбрасываете все мысли о сражении, и врагам приходится поступить точно так же.

На день ✦ Псионический, **Стойка**
Малое действие **Персональный**
Эффект: До окончания стойки враги получают штраф –2 к броскам атаки по вам.

Дисциплины на сцену 17 уровня

Вихревой пинок Атака монаха 17

Вы вращаетесь с немыслимой скоростью, создавая вихрь, подтягивающий врагов. Когда они вас окружат, вы прыгаете и сбегаете.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Первичная цель: Все враги во вспышке
Первичная атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Вы подтягиваете цель на 2 клетки.
Эффект: Совершите вторичную атаку.
Вторичная цель: Все смежные враги
Вторичная цель: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Ловкости + модификатор Силы.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы пролетаете расстояние, равное своей скорости. Первая клетка этого перемещения не провоцирует атаки.

Ледяные объятья смерти Атака монаха 17

Ваше касание приковывает врага к месту, так что когда его сдвинут, его плоть затрещит как ломающийся лёд.

На сцену ✦ Инструмент, **Некротическая энергия**, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон некротической энергией 2к8 + модификатор Ловкости, и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода. Пока это обездвиживание длится, цель получает урон 5 + ваш удвоенный модификатор Силы, когда по ней попадает атака, тянущая, толкающая или сдвигающая её.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное вашей скорости + 2. Вы можете в любой момент этого перемещения использовать технику атаки.

Дисциплины на день 19 уровня

Шаги цепкого огня Атака монаха 17

Вы окутываетесь пламенем и начинаете оставлять за собой след такого же огня.

На сцену ✦ Инструмент, **Огонь**, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон огнём 2к10 + модификатор Ловкости.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости. Во время этого перемещения все враги, попадающие по вам, получают урон огнём, равный 5 + ваш модификатор Мудрости, и все клетки, которые вы покидаете, наполняются до конца вашего следующего хода пламенем. Все существа, входящие в клетку с пламенем, или начинающие там ход, получают урон огнём, равный 5 + ваш модификатор Мудрости. Существа могут получать этот урон только один раз за ход.

Пинок трёх ветров Атака монаха 17

Вы несётесь как ураган, мечась среди врагов и совершая град ударов ногами.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**, **Телепортация**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно, два или три существа
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 1к10 + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости, и вы совершаете шаг на 2 клетки.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Выберите одного врага в пределах 6 клеток от себя. Вы телепортируетесь в клетку, смежную с этим врагом.

Дуэль на небесах Атака монаха 19

Обратившись к внутренним резервам, вы совершаете пинок, и враг взмывает в воздух, а вы прыгаете следом за ним. Какое-то мгновение вы парите, но вы совершаете вторую атаку, и враг падает оземь.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Первичная атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Ловкости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы сдвигаете цель на 5 клеток и совершаете шаг на 5 клеток в смежную с ней клетку. Совершите по цели вторичную атаку.
Вторичная атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 10 + модификатор Ловкости. Цель сбивается с ног и становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Промах: Половина урона, и цель сбивается с ног.
Эффект: Вы пролетаете расстояние, равное своей скорости. Это перемещение не провоцирует атаки.

Неизбежный кулак Атака монаха 19

Вы атакуете врага. Как бы он ни пытался уклониться, ему не избежать удара.

На день ✦ Инструмент, **Психический**, **Стойка**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость + 2 против Реакции
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Ловкости.
Промах: Урон 2к10 + Модификатор Ловкости.
Эффект: Вы можете принять стойку неизбежного кулака. До окончания стойки ваш талант *шквал ударов* причиняет дополнительный урон 2.

Пламя взмывающего дракона Атака монаха 19

Вы выдыхаете сгусток пламени, сжигающий врагов.

На день ✦ Зона, **Инструмент**, **Огонь**, **Психический**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон огнём 5к6 + модификатор Ловкости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Когда вы попадаете по существу, находящемуся в этой зоне, оно получает дополнительно урон огнём 2к6.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Техника ангельского легиона Атака монаха 19

Вы бросаетесь на врага, обрушивая на него град ударов ногами и руками. Вынуждая его атаковать, вы заманиваете его в ловушку.

На день ✦ Инструмент, **Психический**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 5к10 + модификатор Ловкости, и вы метите цель (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и вы метите цель до конца своего следующего хода.
Эффект: Пока метка не окончится, вы можете свободным действием заставлять цель атаковать рукопашными и дальнобойными атаками именно вас, если вы находитесь в пределах досягаемости этих атак. Каждый раз, когда цель вас атакует, вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +4 к броскам атаки по ней.

Дисциплины-приёмы 22 уровня

Бриллиантовое тело Приём монаха 22

Ваши скорость и решимость, корни которых кроются в мастерском владении психической магией, позволяют игнорировать смертельно опасные атаки.

На сцену ✦ Психический
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: По вам попадает атака
Эффект: Вы получаете сопротивляемость 20 ко всему урону от вызвавшей срабатывание атаки.

Неукротимая техника Приём монаха 22

Какой-то миг вы находитесь на краю смерти. В следующее мгновение вас омывает психическая энергия, лечащая раны.

На день ✦ Исцеление, **Психический**
Не действие **Персональный**
Триггер: У вас в начале хода 0 или меньше хитов
Эффект: Вы тратите одно исцеление на то, чтобы восстановить количество хитов, равное вашему значению ранения.

Хождение по ветру Приём монаха 22

Вы идёте прямо по воздуху, полагаясь на сосредоточенность и психонику.

Неограниченный ✦ Психический
Эффект: Вы пролетаете расстояние, равное своей скорости. Если вы не приземлитесь в конце этого перемещения, вы начнёте падать.

Шаг ходящего в тумане Приём монаха 22

Должным образом сфокусировав психическую силу, вы сможете пройти через любое препятствие.

На сцену ✦ Психический
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы до конца своего следующего хода игнорируете труднопроходимую местность и можете фазироваться.

Дисциплины на сцену 23 уровня

Голодный призрак Атака монаха 23

Вы превращаетесь в призрак самого себя, и ваши удары придают вам энергию.

На сцену ✦ Инструмент, **Некротическая энергия**, **Полная дисциплина**, **Психический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон некротической энергией 3к10 + модификатор Ловкости. Вы получаете временные хиты в количестве, равном 10 + ваш модификатор Мудрости.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы до конца своего хода становитесь неосязаемым и можете фазироваться и перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости.

Кулак золотого света Атака монаха 23

Сфокусировав психическую энергию, вы превращаете свой кулак в сияющее клеймо.

На сцену ✦ Излучение, **Инструмент**, **Полная дисциплина**, **Психический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон излучением 2к10 + модификатор Ловкости. Совершите вторичную атаку ближней вспышкой 1 с центром на первичной цели.
Вторичная цель: Все враги во вспышке
Вторичная атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Вторичная цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости + 4.

Легион из одного Атака монаха 23

Устроенная вами резня оставляет за вами тропу из поверженных врагов.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Ловкости.
Эффект: Вы совершаете шаг на 4 клетки в клетку, находящуюся во вспышке.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете шаг на 4 клетки.

Разгром замка Атака монаха 23

Вы встаёте в боевую позу, и враги чувствуют, что вы вот-вот совершите удар, способный разрушить замок.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Ловкости, вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Силы, и сбиваете её с ног.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости + 4. Во время этого перемещения все враги, промахивающиеся по вам провоцированными атаками, сбиваются с ног.

Дисциплины на день 25 уровня

Стойка бдительной гидры Атака монаха 25

Вы совершаете серию быстрых атак по окружающим врагам, и принимаете особую стойку.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**, **Стойка**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 6к6 + модификатор Ловкости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы можете принять стойку бдительной гидры. До окончания стойки вы можете нацеливаться *шквалом ударов* на одно дополнительное существо, находящееся в пределах 3 клеток от вас.

Танец феникса Атака монаха 25

Вы сосредотачиваете психическую энергию и проецируете её в виде золотистого свечения. После этого вы устраиваете врагам бойню, совершая удары руками и ногами.

На день ✦ Излучение, **Инструмент**, **Огонь**, **Псионический**
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное своей скорости, и совершаете следующую атаку по одному разу на каждого врага, смежным с которым вы становитесь во время этого шага:
Цель: Один враг
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Ловкости, и вы сбиваете цель с ног.
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель получает урон излучением и огнём, равный 5 + ваш модификатор Силы.

Удар странствующей кометы Атака монаха 25

Вы наносите сильный удар одному врагу, с помощью психической энергии проскальзываете между мирами и повторяете эту атаку.

На день ✦ Инструмент, **Психический**, **Телепортация**
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Один, два или три врага
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Ловкости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Атаковав цель этим талантом, вы телепортируетесь в клетку, смежную с другим врагом, находящимся в пределах 10 клеток от вас.

Удар уязвимой черепахи Атака монаха 25

Ваши руки становятся размытыми, когда вы совершаете серию быстрых атак, которые разбивают доспехи врага.

На день ✦ Инструмент, **Психический**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 6к8 + модификатор Ловкости. До конца сцены атаки по КД и Стойкости цели совершаются против низшей из этих двух защит.
Промах: Половина урона. Атаки по КД и Стойкости цели совершаются против низшей из этих двух защит (спасение оканчивает).

Дисциплины на сцену 27 уровня

Закрытие источника жизни Атака монаха 27

Психическая энергия проходит через вас, перенося в другое место и подрывая жизненные силы врагов.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Психический**, **Телепортация**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Ловкости. Вы телепортируетесь в клетку, смежную с врагом, находящимся в пределах 6 клеток от вас. После этого совершите вторичную атаку.
Вторичная цель: Один враг, но не первичная цель
Вторичная атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Первичная и вторичная цели становятся изумлёнными до конца вашего следующего хода.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы телепортируетесь в клетку, смежную с врагом, находящимся в пределах 6 клеток от вас.

Кулак из несокрушимого железа Атака монаха 27

Когда вы бьёте врага, ваша рука становится железной, и вы пробиваете его доспех.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Психический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 4к10 + модификатор Ловкости + модификатор Силы.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Силы. Во время этого перемещения вы можете совершать шаг через пространство врагов.

Небесный пьяный боксёр Атака монаха 27

Вы качаетесь и спотыкаетесь, но каждое ваше движение отточено и предназначено для одурачивания врагов, которые будут лупцевать друг друга.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Ловкость против Воли
Попадание: Цель совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по одному врагу на ваш выбор. Цель получает бонус к броскам атаки и урона по этому врагу, равный вашему модификатору Мудрости.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете шаг на 4 клетки.

Разбивающий сердце удар Атака монаха 27

Вы сосредотачиваете псионическую энергию в руках, создавая резонанс. Коснувшись врага, вы подчините его себе.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Псионический**, **Психическая энергия**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Воли
Попадание: Цель становится доминируемой до конца вашего следующего хода.
Последствие: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Ловкости.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости + 4. Вы можете использовать технику атаки в любой точке этого перемещения.

Дисциплины на день 29 уровня

Дрожащая ладонь Атака монаха 29

Ваш жестокий удар вызывает у врага агонию. Медленно, но верно из него выходит сама жизнь.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существ
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 5к10 + модификатор Ловкости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).
Каждый проваленный спасбросок: Продолжительный урон увеличивается на 5.

Ошеломляющий кулак Атака монаха 29

У всех живых существ есть уязвимые места, просто не все о них знают. Вы совершаете удар девяти звёзд, попадая во все такие точки врага.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Первичная атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 6к8 + модификатор Ловкости.
Эффект: Совершите по цели вторичную атаку.
Вторичная атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).
Промах: Цель становится или изумлённой или ослабленной (спасение оканчивает).

Туман во время бури Атака монаха 29

Вы становитесь призраком и начинаете ходить среди врагов, а ваши кулаки и ноги словно туман проходят через их доспехи.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**, **Стойка**
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все враги в волне
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 7к6 + модификатор Ловкости, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.
Эффект: Вы можете принять стойку туманной бури. Находясь в этой стойке, вы можете фазироваться. Если по вам попадает атака, вы можете немедленным прерыванием стать до конца своего следующего хода неосязаемым, но это окончит стойку.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА МОНАХА

Лучащийся кулак

«Моя сила идёт изнутри меня, и я использую её во имя богов».

Требование: Монах, тренированная Религия

Вы обучались в монастыре, посвящённом богам. Там вы оттачивали мастерство владения психонической магией, а также обучались дисциплине и вере. Скорее всего, вы служили Пелору или Бахамуту, но практически у всех незлых божеств есть хотя бы по одному монастырю боевых искусств.

Ваши умения монаха пронизаны духовной магией, что позволяет вам использовать энергию излучения и заглядывать в астрал. Как и прочие монахи, вы двигаетесь с нереальной скоростью и бьёте с невероятной силой. Кроме того, боги даруют вам возможность карать тех, кто служит злым богам.

Часто этим путём следуют монахи дварфов, поскольку их набожность и выносливость позволяют выдержать духовные и физические требования, предъявляемые к Лучащимся кулакам.

Умения пути Лучащегося кулака

Вызов божественной силы (11 уровень): Вы получаете классовое умение Вызов божественной силы, что позволяет вам один раз в сцену использовать один талант Вызова божественной силы. Вы также получаете одну духовную черту на свой выбор.

Действие Лучащегося кулака (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы восстанавливаете 15 хитов. До конца вашего следующего хода ваши атаки будут причинять дополнительный урон излучением, равный вашему модификатору Мудрости.

Кулаки лучащегося молота (16 уровень): Когда ваш талант *шквал ударов* причиняет урон, вы можете сделать этот урон уроном излучением вместо каких-либо других видов урона. Кроме того, каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание талантом монаха или Лучащегося кулака, все смежные с вами враги становятся ослеплёнными до конца вашего следующего хода.

Дисциплины Лучащегося кулака

Духовное солнце Атака Лучащегося кулака 11

Золотое сияние окутывает вас, когда вы телепортируетесь вместе с другом, прожигая защиты врага.

На сцену ✦ Духовный, **Излучение**, **Инструмент**, **Полная дисциплина**, **Психонический**, **Телепортация**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Воли
Попадание: Урон излучением 3к6 + модификатор Ловкости, и цель получает до конца вашего следующего хода уязвимость к излучению 5.
Техника перемещения
Действие движения **Рукопашный** 1
Цель: Один союзник
Эффект: Вы телепортируете себя и цель на количество клеток, равное вашей скорости + 2 в смежные между собой клетки.

Нетускнеющее солнце Приём Лучащегося кулака 12

Как раз когда вы начали чувствовать боль от ран, боги исцеляют вас.

На день ✦ Духовный, **Исцеление**, **Психонический**
Малое действие **Персональный**
Условие использования: Вы должны находиться в раненом состоянии.
Эффект: Вы восстанавливаете количество хитов, как если бы вы использовали исцеление. Вы получаете до конца сцены сопротивляемость ко всем видам урона, равную модификатору Мудрости.

Техника ослепляющего солнца Атака Лучащегося кулака 20

Вы произносите молитву, когда психоническая энергия формирует атаку. И с каждым ударом божественное сияние внутри вас разгорается всё ярче.

На день ✦ Духовный, **Излучение**, **Инструмент**, **Психонический**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон излучением 3к1 0 + модификатор Ловкости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта +4 к броскам урона, и вы можете совершать критическое попадание талантами монаха и Лучащегося кулака при выпадении «19—20». Когда вы совершаете критическое попадание такими талантами, цель критического попадания становится ослеплённой (спасение оканчивает).

Послушник драконов

«Драконы хранят много тайн, и с помощью этих тайных знаний я сражаюсь с силами тьмы».

Требование: Монах

Монастырь, в котором вы обучались, следовал редкой дисциплине, школе драконьей мудрости. Ваши наставники рассказали, что в древние века драконы научили сильнейших из смертных сбрасывать бремя физического тела и становиться сильными как сами драконы. Учение вашего монастыря гласит, что при должном сосредоточении вы тоже овладеете тайнами драконов.

Вы научились фокусировать психические силы вне своего тела, испуская огненное дыхание и превращая кожу в прочную чешую. Вы двигаетесь со скоростью дракона, парите на крыльях из психической энергии, а полностью овладев этой дисциплиной, сможете ненадолго превращаться в настоящего дракона.

Часто этим путём следуют монахи полуорков, так как их сила и ловкость делают их пригодными для этой роли, а ярость на поле боя уже практически неотличима от гнева драконов.

Умения пути Послушника драконов

Сила дракона (11 уровень): Вы получаете сопротивляемость к огню 5. Если у вас уже есть сопротивляемость к огню, она увеличивается на 5. Когда вы получаете урон огнём, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +2 к броскам урона, даже если сопротивляемость к огню поглотила весь урон.

Действие дракона (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете свободным действием причинить всем врагам в ближней волне 3 урон огнём, равный 5 + ваш модификатор Силы.

Когти дракона (16 уровень): Урон, причиняемый вашим *шквалом ударов*, получает бонус +2 и игнорирует сопротивляемости.

Дисциплины Послушника драконов

Поток огня Атака Послушника драконов 11

Как драконы, которым вы подражаете, вы прыгаете в воздух и испускаете в сторону врагов поток огня.

На сцену ✦ Инструмент, **Огонь**, **Полная дисциплина**, **Псионический**
Техника атаки
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон огнём 3к8 + модификатор Ловкости.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы пролетаете расстояние, равное своей скорости. Вы можете окончить это перемещение в воздухе. В конце хода вы падаете, но не получаете урона от падения.

Месть дракона Приём Послушника драконов 12

Когда враг ранит вас, от вас начинают исходить волны жара.

На день ✦ Огонь, **Псионический**, **Стойка**
Малое действие **Персональный**
Эффект: До окончания стойки все враги, начинающие ход смежными с вами, в то время как вы находитесь в раненом состоянии, получают урон огнём 5.

Воплощение дракона Атака Послушника драконов 20

Вы выдыхаете сгусток огня, и превращаетесь в нечто среднее между гуманоидом и драконом. На спине у вас вырастают крылья, руки становятся длиннее, на них вырастают острые когти, а кожа становится прочной, как чешуя дракона.

На день ✦ Инструмент, **Огонь**, **Превращение**, **Псионический**
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон огнём 4к8 + модификатор Ловкости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы можете принять облик дракона. Вы получаете до конца сцены бонус таланта +2 к КД, бонус таланта +4 к броскам урона талантов монаха и Послушника драконов, а также скорость полёта, равную своей скорости.

Приверженец гор

«Гора сильна и может выдержать любую бурю, но если уж она сдвинулась с места, её никто и ничто не остановит».

Требование: Монах, талант *шквал ударов каменного кулака*

Вы долгие годы обучались в уединённом горном монастыре, где наставники пытались воплотить в вас силу и величие гор. С помощью медитаций вы познали, что значит быть горой, как бороться с врагами и как отражать их атаки. Когда вы не были заняты созерцанием величия гор, вы овладевали боевыми техниками своих наставников, и со временем вы сами стали подобны горе.

Ваш боевой стиль берёт силу у горы. Сфокусировав психические силы на своём теле, вы укрепляете кулаки, и с лёгкостью сможете пробивать как плоть, так и камень. Вы также научились твёрдо стоять на одном месте, и ни один ураган вас не сдует. Стоя в таком положении, вы можете хватать и отбрасывать врагов.

Умения пути Приверженца гор

Сокрушительные кулаки (11 уровень): Ваши безоружные удары монаха и *шквал ударов каменного кулака* причиняют дополнительный урон 2. Кроме того, ваши безоружные удары монаха получают бонус к броскам урона по предметам и существам с ключевым словом «механизм». Этот бонус равен вашему модификатору Силы.

Действие непоколебимой горы (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, до конца вашего хода ваш *шквал ударов каменного кулака* причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

Лавинный шквал (16 уровень): Один раз в раунд, когда вы используете *шквал ударов каменного кулака* против цели, не являющейся целью вызвавшей срабатывание атаки, вы можете вместо причинения урона сбить цель с ног.

Дисциплины Приверженца гор

Катящийся валун Атака Приверженца гор 11

Валун вначале катится медленно, но когда он наберёт скорость, его ничто не остановит.

На сцену ✦ Инструмент, **Полная дисциплина**, **Психический**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Ловкости, цель падает ничком и не может встать до конца вашего следующего хода.
Техника перемещения
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости и получаете до конца своего следующего хода бонус +2 ко всем защитам.

Корни гор Приём Приверженца гор 12

Широко расставив ноги, вы погружаете их в землю и становитесь устойчивым как гора.

На сцену ✦ Психический, **Стойка**
Малое действие **Персональный**
Эффект: Пока вы находитесь в этой стойке, вы замедлены, но вас невозможно тянуть, толкать, сдвигать и сбивать с ног, если вы этого сами не захотите. Вы можете окончить эту стойку свободным действием.

Лавинный бросок Атака Приверженца гор 20

Вы хватаете ударившего вас врага и бросаете его через всё поле боя, а затем прыгаете и совершаете ещё одну атаку.

На день ✦ Инструмент, **Психический**
Немедленный ответ **Рукопашный** 1
Триггер: Смежный враг попадает по вам рукопашной или ближней атакой
Цель: Вызвавший срабатывание враг
Первичная атака: Ловкость против Реакции
Попадание: Урон 1к10 + модификатор Ловкости, вы толкаете цель на 5 клеток и сбиваете её с ног.
Промах: Половина урона, и вы толкаете цель на 2 клетки.
Эффект: Вы прыгаете в видимую вами клетку, смежную с целью. Это перемещение не провоцирует атаки. После этого совершите по цели вторичную атаку:
Вторичная атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон 1к10 + модификатор Ловкости, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Призрачный ходок

«Я вижу, как души уходят из этого мира навстречу дальнейшей судьбе».

Требование: Монах

Монастырь Вечной Пустоты находится на перекрёстке, где границы мира омываются Царством Теней. Здесь познают тайны Царства Теней, и послушники наблюдают за природой жизни и смерти, за последним путешествием душ и тем, что ждёт живых после смерти. Близость к мрачному плану оказала влияние и на боевые техники, изучающиеся здесь.

Обучение в монастыре открыло ваш внутренний взор, что позволяет кидать мимолётные взгляды на царство мёртвых. Эти видения оставили на вас свой след: у вас бледное тело и тёмные круги под глазами, словно смерть уже стоит за вашей спиной. Однако эти изменения не сделали вас слабее, но дали вам знания о душах и их природе.

Будучи Призрачным ходоком, вы с помощью псионики прячетесь в тенях и избегаете атак. Вы также можете поражать саму жизненную силу врагов, лишая их энергии.

Умения пути Призрачного ходока

Действие Призрачного ходока (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки, все предоставляющие вам боевое превосходство враги, по которым попала эта атака, становятся ослабленными до конца вашего следующего хода.

Из двух миров (11 уровень): Вы обладаете покровом от всех врагов, предоставляющих вам боевое превосходство. Кроме того, когда враги промахиваются по вам рукопашными атаками, когда у вас есть покров или полный покров, вы можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Верхом на призраке (16 уровень): Каждый раз, когда вы опускаете хиты врага до 0, вы можете свободным действием телепортироваться на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости. Вы получаете до конца своего следующего хода боевое превосходство над всеми врагами, смежными с вами в конце телепортации.

Дисциплины Призрачного ходока

Мука духа Атака Призрачного ходока 11

Духи оплетают вас и врага, и вы одним касанием лишаете противника сил.

На сцену ✦ Инструмент, **Некротическая энергия**, **Полная дисциплина**, **Псионический**, **Телепортация**
Техника атаки
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Один враг, предоставляющий вам боевое превосходство
Атака: Ловкость против Стойкости
Попадание: Урон некротической энергией 3к6 + модификатор Ловкости, и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.
Техника перемещения
Действие движения **Рукопашный** 1
Цель: Один враг
Эффект: Вы телепортируете себя и цель на 5 клеток в клетки, смежные друг с другом. Цель до конца вашего следующего хода предоставляет вам боевое превосходство.

Танец души Приём Призрачного ходока 12

Ваш контур начинает дрожать, и вы перемещаетесь в другое место.

На день ✦ Псионический, **Стойка**, **Телепортация**
Малое действие **Персональный**
Эффект: Пока вы находитесь в этой стойке, вы обладаете покровом. Когда враги промахиваются по вам рукопашными атаками, вы можете свободным действием телепортироваться в клетки, смежные с ними, чтобы получить до конца своего следующего хода боевое превосходство над ними.

Мстительное привидение Атака Призрачного ходока 20

Вы бьёте врага с такой силой, что повреждаете его душу. Вы телепортируетесь прочь, а ему остаётся лишь злиться.

На день ✦ Инструмент, **Псионический**, **Телепортация**
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Один враг, предоставляющий вам боевое превосходство
Атака: Ловкость против Воли
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Ловкости, и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).
Последствие: Цель становится изумлённой, пока не попадёт по вам рукопашной атакой или не получит урон.
Промах: Половина урона, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Эффект: Вы телепортируетесь на 5 клеток.

ЛОВЕЦ

«Я — удар молнии, дрожь земли и бушующее море. Я несу твою смерть».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Контроллер. Вы — прирождённый охотник, добывать добычу которому помогают таинственные духи. В зависимости от выбора классовых умений, ваша вторичная роль может быть близкой или к роли защитника, или к роли атакующего.
Источник силы: Первородный. Вы взываете к первородным духам с помощью древних церемоний, дабы они одолжили вам свою мощь.
Ключевые характеристики: Мудрость, Сила, Ловкость

Ношение доспехов: Тканевые, кожаные
Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное, воинское дальнобойное
Бонус к защите: +1 Реакция, +1 Воля

Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения
Хитов за уровень: 5
Исцелений в день: 7 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Природа. На 1 уровне выберите ещё 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.
Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Целительство (Мдр), Проницательность (Мдр), Запугивание (Хар), Природа (Мдр), Внимательность (Мдр), Скрытность (Лов)

Классовые умения: *Неотвратимый выстрел*, Связь ловца

Ловцы — это герои, охотящиеся в дикой природе на тех, кто её оскверняет. Овладевшие охотничьими навыками ловцы объединяют умение сражаться метательным оружием и луком с взыванием к первородным духам природы. Это даёт им богатый арсенал смертоносных атак, способных навредить врагам. Когда ловец атакует оружием, он высвобождает первородных духов, привязанных к нему древними ритуалами. Иногда это проявляется в виде жутких зверей, а иногда в виде разрушительных сил природы.

Вы являетесь одновременно охотником и мистиком. Вы сливаетесь с дикой природой, которую вы называете домом, а также настраиваетесь на духов, которые обитают вокруг. Благодаря традициям своего народа и советам духов вы легко ориентируетесь, и как зверь чувствуете себя комфортно в глуши. Если появится враг, вы его не испугаетесь, так как мастерски владеете оружием, а духи придают вам ярость. Враги не устоят, что бы вы ни использовали — удары молний, цепкие лианы или призрачных зверей.

Классовые умения ловца

Ловцы обладают следующими классовыми умениями:

Неотвратимый выстрел

Вы получаете талант *неотвратимый выстрел*. С его помощью вы можете воззвать к духам, которые направят ваше оружие в другого врага, если вы промахнётесь по начальной цели.

Связь ловца

Ловцы создают особые связи с первородными духами, принося клятвы помогать им. В обмен на эти клятвы духи делятся силой и всячески помогают герою.

Выберите один из двух вариантов. Этот выбор предоставит бонусы к некоторым талантам, что уже указано в описании самих талантов.

Духовная связь: Вы получаете талант *воздаяние духов*. Вы также получаете бонус +1 к броскам атаки лёгким метательным и тяжёлым метательным оружием, и когда вы совершаете атаку, метая оружие, навыками использования которого вы овладели, это оружие после атаки возвращается в вашу руку. Кроме того, если вы не одеты в тяжёлый доспех, вы можете при вычислении КД использовать вместо модификаторов Интеллекта и Ловкости модификатор Силы.

Кровавая связь: Вы получаете талант *цепкие духи*. Кроме того, если вы не одеты в тяжёлый доспех, вы можете совершать шаг малым действием.

Создание ловца

Все ловцы зависят от Мудрости, которая помогает общаться с духами, дающими советы и направляющими атаки. Ловцы связываются с духами при помощи умения Связь ловца. Чаще всего выбирают Духовную или Кровавую связь, и сделанный выбор определит ваш дальнейший путь развития. Однако выбирать вы можете любые таланты, лишь бы они были вам полезны.

Защищающий ловец

Мир природы находится в опасности из-за многочисленных и разнообразных врагов. Вы принесли должные клятвы и создали союз с первородными духами, пообещав защищать земли от всевозможного вреда. Мудрость — ваша важнейшая характеристика, поэтому её показатель должен быть самым высоким. Сила улучшит атаки и поможет наказать врагов, подошедших слишком близко. Наберите талантов, создающих духов, вредящих врагам. Ваша вторичная роль будет близка к роли защитника.

Рекомендуемое классовое умение: Духовная связь

Рекомендуемая черта: Защита Духовной Связи

Рекомендуемые навыки: Внимательность, Природа, Проницательность, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *кусачий рой*, *охранная гончая*

Рекомендуемый талант на сцену: *змеевидная стрела*

Рекомендуемый талант на день: *дух-всадник*

Мстительный ловец

Вы лицезрели разрушение и разграбление природы жестокими и беспечными смертными. Больше вы это не потерпите: для отмщения потребуется кровь. Клятва на крови побуждает вас охотиться и уничтожать врагов и расхитителей мира. Мудрость — ваша самая важная характеристика, за которой следует Ловкость, помогающая быть всегда на шаг впереди врагов и избегать их атак. Ваша вторичная роль близка к роли атакующего.

Рекомендуемое классовое умение: Кровавая связь

Рекомендуемая черта: Кровавая Уловка

Рекомендуемые навыки: Акробатика, Атлетика, Природа, Скрытность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *кусачий рой*, *стихийные духи*

Рекомендуемый талант на сцену: *мерцающая стрела*

Рекомендуемый талант на день: *буря частиц духов*

Таланты ловца

Вы получаете свои таланты благодаря связи с первородными духами. В отличие от других контроллеров, вы направляете своих духов-спутников и их разрушительный гнев с помощью оружия. Выпустив стрелу или метнув оружие в толпу врагов, вы увидите, как снаряд взрывается опаляющей молнией или испускает оглушительный гром. Ваши атаки также могут вызывать самих духов, и уж они-то точно не пощадят врагов.

ОБЗОР ЛОВЦА

Особенности: Ваши стрелы и метательное оружие при использовании выпускают первородные силы. Они могут проявляться как в виде духов, стремящихся отомстить, так и в виде ледяных ветров или жгучих молний. Ваши таланты контролируют врагов, мешая перемещаться, удерживая на месте или причиняя урон за определённые действия. Кроме того, ваши атаки могут призывать духов, которые будут гоняться за врагами по полю боя.

Религия: Как и прочие персонажи с первородным источником силы, ловцы считают первородных духов мира родственниками и партнёрами, и будут скорее почитать их, чем богов. Служащие богам ловцы обычно поклоняются Мелоре за её власть над силами природы, Кореллону (который считается изобретателем стрельбы из лука), Корду или Сеанин. Злые ловцы иногда поклоняются Груумшу или Зехиру.

Расы: Чаще всего ловцами становятся эльфы и шифтеры, потому что обе эти расы близки к природе и их врождённые характеристики как нельзя лучше подходят для этого класса. Голиафы, предпочитающие сражаться на расстоянии, иногда становятся ловцами (предпочитая лукам и арбалетам метательное оружие), а также среди

ловцов часто встречаются древни.

Классовые умения

У всех ловцов есть талант *неотвратимый выстрел*. Кроме того, в зависимости от выбора классового умения Связь ловца вы получаете или талант *воздаяние духов*, или талант *цепкие духи*.

Воздаяние духов Умение ловца
Вы уклоняетесь от атаки врага
На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**
Немедленный ответ **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны использовать лёгкое метательное или тяжёлое метательное оружие.
Триггер: Враг промахивается по вам рукопашной атакой
Цель: Вызвавший срабатывание враг
Эффект: Цель получает урон 1[Ор] + ваш модификатор Силы, и вы толкаете её на 1 клетку.

Неотвратимый выстрел Умение ловца
Хоть цель и уклоняется от вашего выстрела, снаряд пролетает дальше и находит другого врага.
На сцену ♦ **Первородный**
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы промахиваетесь по существу дальнобойной атакой
Эффект: Вы совершаете стандартную дальнобойную атаку по врагу, находящемуся в пределах 5 клеток от существа, по которому вы промахнулись, используя пространство этого существа в качестве исходной клетки атаки.
Особенность: Вы восстанавливаете этот талант, когда тратите единицу действия.

Цепкие духи Умение ловца
Вы взываете к защищающим духам, чтобы они задержали врагов.
На сцену ♦ **Первородный**
Малое действие **Ближняя** вспышка 1 (2 на 11 уровне, 3 на 21 уровне)
Цель: Все враги во вспышке
Эффект: Вы толкаете все цели на 1 клетку, и все цели становятся замедленными до конца вашего следующего хода.

Неограниченные силы природы 1 уровня

Выстрел облака шипов Атака ловца 1
Вокруг врага, в которого вы попали, вырастает покрытая шипами лоза.
Неограниченный ♦ **Зона**, **Оружие**, **Первородный**, **Яд**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости. Эта атака создаёт зону вспышкой 1 с центром на цели. Зона существует до начала вашего следующего хода. Все существа, оканчивающие ход в зоне, получают урон ядом, равный вашему модификатору Мудрости.
Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Кусачий рой Атака ловца 1
Врага окружает рой жалящих призрачных насекомых.
Неограниченный ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости, и цель, а также все смежные с ней враги, получают до начала вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.
Уровень 21:Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.
Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Охранная гончая Атака ловца 1
Дух ящера впивается врагу в лицо, пока он не отступит.
Неограниченный ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Для использования этого таланта рукопашной атакой вы должны использовать лёгкое или тяжёлое метательное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости. Если цель не окончит свой следующий ход как минимум в 2 клетках от начальной позиции, она получит урон, равный вашему модификатору Силы.
Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.
Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Стихийные духи Атака ловца 1
Приняв облик яркого пламени, потрескивающего льда, ветвящейся молнии или оглушающей грозы, стихийные духи устремляются вперёд, чтобы причинять врагам урон.
Неограниченный ♦ **Оружие**, **Первородный**; **ключевое слово вида урона**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Особенность: Каждый раз при использовании этого таланта выбирайте звук, огонь, холод или электричество. Ваш выбор определяет вид урона этого таланта.
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон выбранного вида 1[Ор] + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода все существа, начинающие ход смежными с целью, получают урон выбранного вида, равный вашему модификатору Ловкости.
Уровень 21: Урон выбранного вида 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Хватающие духи Атака ловца 1
Из вашего оружия вырываются духи, облепляющие врага и замедляющие его.
Неограниченный ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости, цель до конца своего следующего хода становится замедленной и не может совершать шаг.
*Уровень 21:*Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.
Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Силы природы на сцену 1 уровня

Духи одержимости Атака ловца 1

Рана врага позволяет зацепиться духу одержимости, заставляющему его атаковать союзника.

На сцену ◆ **Оружие**, **Очарование**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости, и цель свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку по смежному врагу. Если эта атака попадает, цель и этот враг также становятся изумлёнными до конца вашего следующего хода.

Духи пауков Атака ловца 1

Дух паука посылает своих детей на беду вашим врагам.

На сцену ◆ **Оружие**, **Первородный**, **Яд**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон ядом 1[Ор] + 1к8 + модификатор Мудрости, и цель до конца вашего следующего хода становится замедленной и получает штраф –2 ко всем защитам.

Змеевидная стрела Атака ловца 1

Ваш снаряд принимает форму удава. Попав по цели, он охватывает её, а потом отпускает, разбрасывая врагов.

На сцену ◆ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Для использования этого таланта рукопашной атакой вы должны использовать лёгкое или тяжёлое метательное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 1к6 + модификатор Мудрости. В конце следующего хода цели вы сдвигаете цель и всех смежных с ней врагов на 1 клетку.
Духовная связь: Количество клеток, на которое вы сдвигаете смежных с целью врагов, равно вашему модификатору Силы.

Мерцающая стрела Атака ловца 1

Пятна света, появившиеся на цели, подсвечивают её и ослепляют других врагов.

На сцену ◆ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 1к6 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода цель не получает преимущество от укрытия, покрова и полного покрова, и враги получают штраф –2 к броскам атаки, пока находятся в пределах 2 клеток от цели.
Кровавая связь: Враги получают указанный штраф, пока находятся в пределах количества клеток от цели, равного 2 + ваш модификатор Ловкости.

Предательские духи Атака ловца 1

Подлый дух кружит вокруг врага, бросаясь ему под ноги, если тот решится куда-то пойти.

На сцену ◆ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 1к6 + модификатор Мудрости. Если цель в своём следующем ходу перемещается, то в конце этого хода она сбивается с ног.
Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Силы природы на день 1 уровня

Буря частиц духов Атака ловца 1

Ваш снаряд становится облаком частиц духов, осыпающимся на врагов.

На день ◆ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах досягаемости оружия
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 2к6 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.

Дух-всадник Атака ловца 1

Уродливый дух спрыгивает с вашего оружия и вливается во врага. В дальнейшем, когда этот враг будет промахиваться, дух будет рвать других врагов.

На день ◆ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Для использования этого таланта рукопашной атакой вы должны использовать лёгкое или тяжёлое метательное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.
Эффект: До конца сцены в каждом раунде первый раз, когда цель промахивается атакой, все смежные с ней враги получают урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Леденящий удар Атака ловца 1

Вы атакуете врага и взываете к первородным духам, покрывающим землю вокруг него гололёдом.

На день ◆ **Зона**, **Оружие**, **Первородный**, **Холод**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон холодом 1[Ор] + модификатор Мудрости, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.
Эффект: Атака создаёт зону труднопроходимой местности вспышкой 1 с центром на цели. Зона существует до конца сцены. Все существа, входящие в зону или начинающие в ней ход, получают урон холодом 5. Существа могут получать этот урон только один раз за ход.Вы можете малым действием устранить эту зону.

Рой летучих мышей Атака ловца 1

Ваша атака приносит с собой стаю духов летучих мышей, которые вызывают у врагов замешательство.

На день ♦ Зона, **Оружие**, **Первородный**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости.

Эффект: Вы сдвигаете все цели на 1 клетку. Вспышка создаёт зону труднопроходимой местности, которая существует до конца вашего следующего хода. Зона является труднопроходимой местностью и для летающих существ. Находясь в зоне, враги предоставляют боевое превосходство. Вы можете действием движения перемещать зону на 4 клетки.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Рост грибов Атака ловца 1

Когда снаряд ударяет врага, воздух заполняется спорами, создающими при приземлении перезрелые грибы.

На день ♦ Оружие, **Первородный**, **Созидание**, **Яд**

Стандартное действие **Дальнобойное** оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости, и первичная цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Эффект: Вы создаёте четыре перезрелых гриба в четырёх разных клетках, смежных с первичной целью. Эти грибы могут совершать вторичную атаку, используя свою клетку в качестве исходной клетки атаки. Атаковав, гриб исчезает. В противном случае он существует до конца сцены.

Провоцированное действие **Ближняя** вспышка 1

Триггер: Враг входит в клетку гриба

Вторичная цель: Все враги во вспышке

Вторичная атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон ядом, равный модификатору Мудрости.

Силы природы-приёмы 2 уровня

Грация оленя Приём ловца 2

Благодаря дарованной духами грации вы перемещаетесь и атакуете так, что не позволите врагу застать вас врасплох.

На сцену ♦ Первородный

Малое действие **Персональный**

Эффект: Выберите одного врага, которого вы видите. Вы до конца своего следующего хода не провоцируете атаки от этого врага.

Защита духа камня Приём ловца 2

Вы становитесь прочным как камень, и атаки будут отскакивать от вас, не причиняя вреда.

На сцену ♦ Первородный

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Силы.

Изводящие духи Приём ловца 2

Когда враг избавляется от дурного эффекта, вы вызываете духов из остатков этого эффекта, чтобы отвлечь другого врага.

На день ♦ Первородный

Свободное действие **Ближняя** вспышка 10

Триггер: Враг, которого вы видите, спасается от эффекта, оканчивающегося при спасении.

Цель: Один враг во вспышке, но не вызвавший срабатывание враг.

Эффект: Каждый раз до окончания сцены, когда цель атакует вас, она начинает предоставлять боевое превосходство до конца своего следующего хода.

Инстинкт охотника Приём ловца 2

Даже в пылу сражения вы знаете, куда ударить, чтобы было больнее.

На день ♦ Первородный, **Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: До окончания стойки каждый раз, когда вы совершаете дальнобойную атаку оружием по существу, находящемуся в пределах 2 клеток от вас, вы можете совершить критическое попадание при выпадении «19—20».

Силы природы на сцену 3 уровня

Вгрызающийся выстрел Атака ловца 3

В плоть врага вгрызаются жуки, и при совершении агрессивных действий он от боли будет атаковать стоящих рядом своих же союзников.

На сцену ♦ Оружие, **Первородный**

Стандартное действие **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + 1к8 + модификатор Мудрости. В первый раз до конца вашего следующего хода, когда цель совершает атаку, все смежные с ней враги получают урон 5.

Выстрел для побега Атака ловца 3

Взмахнув оружием, вы вызываете духов, которые отвлекают врага.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Психический**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Мудрости, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Эффект: Вы совершаете шаг на 1 клетку.
Кровавая связь: Количество клеток, на которое вы совершаете шаг, равно вашему модификатору Ловкости.
Особенность: Совершение этой атаки не провоцирует атаку от цели.

Выстрел паники Атака ловца 3

Призрачный бизон появляется и следует за вашим снарядом, летящим во врага.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон 1[Ор] + 1к6 + модификатор Мудрости, и вы толкаете цель на 2 клетки, а затем толкаете всех смежных с ней врагов на 2 клетки.
Духовная связь: Количество клеток, на которое вы толкаете цель, равно вашему модификатору Силы.

Дух зимы Атака ловца 3

Духи зимы кружатся и танцуют в вихре снега, появившемся в том месте, куда вы выстрелили.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Холод**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон холодом 1[Ор] + модификатор Мудрости, и цель становится обездвиженной до конца своего следующего хода.
Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Жало призрачного скорпиона Атака ловца 3

Ваша атака вызывает призрачного скорпиона, жалящего врагов.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Созидание**, **Яд**
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Для использования этого таланта рукопашной атакой вы должны использовать лёгкое или тяжёлое метательное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон ядом 2[Ор] + модификатор Мудрости. Вы создаёте призрачного скорпиона в свободной клетке, смежной с целью. Скорпион существует до конца вашего следующего хода. Все враги, начинающие ход смежными со скорпионом, получают урон ядом 5, если оканчивают ход не смежными с ним.

Силы природы на день 5 уровня

Выстрел дикого огня Атака ловца 5

Враг вспыхивает пламенем, которое перекидывается на его союзников.

На день ♦ **Огонь**, **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон огнём 1[Ор] + модификатор Мудрости, и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель получает этот продолжительный урон огнём, все смежные с ней враги получают продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Защищающие духи Атака ловца 5

Ваши направляемые духами удары прогоняют врагов прочь.

На день ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон 1[Ор] + 1к6 + модификатор Мудрости, вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.
Промах: Половина урона, и вы толкаете цель на 1 клетку.

Зов призрачного волка Атака ловца 5

Ваша атака призывает духа волка, который поможет вам сдерживать врагов.

На день ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Созидание**
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Для использования этого таланта рукопашной атакой вы должны использовать лёгкое или тяжёлое метательное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 1к6 + модификатор Мудрости.
Эффект: Вы создаёте призрачного волка в свободной клетке, смежной с целью. Волк занимает свою клетку и существует до конца вашего следующего хода. Ваши союзники могут окружать врагов с помощью этого волка и при попадании по врагам, окружённым с его помощью, они причиняют дополнительный урон 2к6.
Поддержание малым: Волк сохраняется, и все смежные с ним враги получают до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.

Ловчий выстрел Атака ловца 5

За мгновение до попадания во врага стрела взрывается крохотными семенами, которые тут же прорастают в цепкую лозу.

На день ♦ **Зона**, **Оружие**, **Первородный**

Стандартное действие **Дальнобойное** оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости, и первичная цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).

Эффект: Атака создаёт зону труднопроходимой местности вспышкой 1 с центром на первичной цели. Зона существует до конца вашего следующего хода. Пока зона существует, вы можете совершать следующую вторичную атаку, используя в качестве исходной клетки любую клетку зоны:

Провоцированное действие **Ближняя** вспышка 1

Триггер: Враг входит в зону или начинает в ней ход

Вторичная атака: Мудрость против Реакции

Вторичная цель: Вызвавший срабатывание враг во вспышке

Попадание: Вторичная цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Стягивающий выстрел Атака ловца 5

От вашего снаряда в полёте отделяются три колючки, притягивающие двух врагов к третьему.

На день ♦ **Надёжный**, **Оружие**, **Первородный**

Стандартное действие **Дальнобойное** оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно или два существа, находящиеся в пределах 5 клеток от первичной цели

Вторичная атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1[Ор], и вы сдвигаете вторичную цель на 5 клеток в клетку, смежную с первичной целью.

Силы природы-приёмы 6 уровня

Дар земли Приём ловца 6

Потеряв последние силы, вы можете вернуть их, взяв взаймы у земли.

На сцену ♦ **Первородный**

Малое действие **Персональный**

Условие использования: Вы должны быть ослаблены или находиться в раненом состоянии.

Эффект: Вы получаете временные хиты в количестве, равном удвоенному модификатору Мудрости. Если вы ослаблены, вы можете совершить спасбросок от одного эффекта, делающего вас ослабленным.

Мантия из игл Приём ловца 6

Из вашей кожи вылезают острые шипы, и теперь враги дважды подумают перед тем, как ударить вас.

На сцену ♦ **Первородный**

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода каждый раз, когда смежный враг попадает по вам провоцированной атакой, этот враг получает урон, равный вашему модификатору Силы.

Орлиный глаз Приём ловца 6

Ваше зрение обостряется так, что вы можете различить самых далёких врагов.

Неограниченный ♦ **Первородный**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы до конца своего следующего хода не получаете штраф к броскам атаки за атаки на расстояние, превышающее нормальную дальность.

Размытая ходьба Приём ловца 6

Когда вы перемещаетесь по полю боя, вас очень трудно разглядеть.

На день ♦ **Иллюзия**, **Первородный**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете до конца своего следующего хода размытую форму. Пока вы находитесь в этой форме, если вы оканчиваете перемещение как минимум в 3 клетках от того места, где вы начали ход, вы получаете покров до конца своего следующего хода.

Силы природы на сцену 7 уровня

Выстрел дрожи Атака ловца 7

Когда выстрел попадает во врага, земля вокруг него начинает дрожать.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 1к8 + модификатор Мудрости. Совершите вторичную атаку вспышкой 1 с центром на первичной цели.
Вторичная цель: Все враги во вспышке кроме первичной цели
Вторичная атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Вы сдвигаете вторичную цель на 1 клетку, и она до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство.

Выстрел жала осы Атака ловца 7

В воздухе вокруг врага появляются злобные осы.

На сцену ♦ **Зона**, **Оружие**, **Первородный**, **Яд**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон ядом 1[Ор] + 1к6 + модификатор Мудрости. Атака создаёт зону вспышкой 1 с центром на цели. Зона существует до конца вашего следующего хода. Все враги, входящие в зону или начинающие в ней ход, получают урон ядом, равный вашему модификатору Мудрости. Существа могут получать этот урон только один раз за ход.
Особенность: Вы можете использовать этот талант вместо стандартной дальнобойной атаки.

Выстрел фейского прыжка Атака ловца 7

Ваши снаряды сияют изумрудным светом, неся с собой силу Страны Фей, способную переместить врагов.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Телепортация**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно или два существа
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости, и вы телепортируете цель на 3 клетки.
Эффект: Если вы попали по обеим целям, вы можете вместо телепортации на 3 клетки поменять их местами. Если вы это сделаете, обе цели становятся изумлёнными до конца вашего следующего хода.

Дух грома Атака ловца 7

Полёт вашей стрелы сопровождается нарастающим рокотом грома.

На сцену ♦ **Звук**, **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор Мудрости, цель сбивается с ног и становится оглохшей до конца вашего следующего хода.
Кровавая связь: Все смежные с целью враги получают урон звуком, равный вашему модификатору Ловкости, и становятся оглохшими до конца вашего следующего хода.

Удар урагана Атака ловца 7

Внезапно поднявшийся ветер относит ваших врагов прочь.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах досягаемости оружия
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости, и вы толкаете цель на 2 клетки.
Духовная связь: Количество клеток, на которое вы толкаете цель, равно вашему модификатору Силы.

Силы природы на день 9 уровня

Дух грозы Атака ловца 9

Духи грозы, порождения яростных весенних бурь, нападают на врагов с дикой яростью.

На день ♦ **Звук**, **Оружие**, **Первородный**, **Электричество**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон электричеством 1[Ор] + 2к8 + модификатор Мудрости, и все смежные с целью враги получают урон звуком 5.
Промах: Половина урона.

Духи огня и льда Атака ловца 9

Огонь и мороз делятся своей силой, чтобы вы уничтожили врагов.

На день ♦ **Огонь**, **Оружие**, **Первородный**, **Холод**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон огнём 1[Ор] + модификатор Мудрости. Выберите или цель или смежное с ней существо. Выбранное вами существо получает продолжительный урон холодом 5 и становится обездвиженным (спасение оканчивает и то, и другое). Каждый раз, когда это существо получает этот продолжительный урон, все смежные с ним враги получают урон холодом 5.
Промах: Половина урона, и цель получает продолжительный урон холодом 5 (спасение оканчивает).

Месть природы Атака ловца 9

Когда вы атакуете, природа помогает вам, опутывая врагов лианами.

На день ♦ **Зона**, **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** или **Рукопашное** оружие
Условие использования: Для использования этого таланта рукопашной атакой вы должны использовать лёгкое или тяжёлое метательное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 1к6 + модификатор Мудрости. Вы сдвигаете цель на 1 клетку, и она становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.
Эффект: Эта атака создаёт зону вспышкой 1 с центром на цели. Зона существует до конца вашего следующего хода. Каждый раз, когда враги, находящиеся в зоне, причиняют атакой урон, они становятся обездвиженными (спасение оканчивает). Если такой враг уже был обездвижен, он получает урон 5, перестаёт быть обездвиженным, и становится удерживаемым (спасение оканчивает).
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Объединяющий выстрел Атака ловца 9

Две стрелы улетают в сторону врагов, и когда они попадают, появляются усики, подтягивающие двух врагов друг к другу.

На день ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Два существа, находящиеся в пределах 5 клеток друг от друга
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 1к8 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Если попадают обе атаки, вы сдвигаете одну из целей на 5 клеток в клетку, смежную с другой целью, и обе цели окутываются лозой (спасение оканчивает). Пока цель находится под этим эффектом, она никаким образом не может переместиться в клетку, не смежную с другой целью. Когда цель совершает спасбросок от этого эффекта, она может получить урон 10, чтобы получить бонус +5 к этому спасброску.

Силы природы-приёмы 10 уровня

Защищающий кустарник Приём ловца 10

Мгновенно выросшие кусты и молодая поросль дают вам укрытие.

На день ♦ **Зона**, **Первородный**
Малое действие **Ближняя** вспышка 2
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Вы и ваши союзники получаете укрытие, находясь в зоне, и эта зона является труднопроходимой местностью для врагов.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Подкоп Приём ловца 10

Вы ныряете в землю, а появляетесь уже на некотором расстоянии от этого места.

На день ♦ **Первородный**, **Стойка**
Малое действие **Персональный**
Эффект: Пока вы находитесь в этой стойке, вы можете использовать действие движения на то, чтобы переместиться через рыхлую землю на расстояние, равное своей скорости, или чтобы переместиться на расстояние, равное половине своей скорости, через сплошной камень. Вы должны закончить это перемещение в свободном пространстве.

Проход через Страну Фей Приём ловца 10

Вы исчезаете в Стране Фей. Мгновение спустя вы появляетесь на некотором расстоянии от этого места.

На сцену ♦ **Первородный**
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы исчезаете из игры. В начале вашего следующего хода вы возвращаетесь в любом свободном пространстве на свой выбор. Это пространство должно находиться в пределах количества клеток от покинутого пространства, равного вашей скорости.

Стая воробьёв Приём ловца 10

От боли вы рассыпаетесь на стаю воробьёв, отлетаете в сторону и вновь обретаете свой облик.

На день ♦ **Первородный**, **Превращение**
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Вы получаете урон от атаки
Эффект: Вы принимаете до начала своего следующего хода форму стаи воробьёв и пролетаете расстояние, равное своей скорости, не провоцируя атак. Находясь в этой форме, вы неосязаемы, не можете атаковать, а также не можете поднимать предметы и манипулировать ими. Если вы в начале хода будете всё ещё в воздухе, вы приземляетесь, не получая урон от падения.

Силы природы на сцену 13 уровня

Выстрел бешенства Атака ловца 13

Ваша атака травит врага, отчего он бросается на своих союзников.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Яд**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон ядом 1[Ор] + модификатор Мудрости. Цель обязана свободным действием атаковать в броске любое существо на ваш выбор. Если атака в броске промахивается или если цель не может никого атаковать в броске, она получает урон 10.

Выстрел вороньего крыла Атака ловца 13

Над вашей добычей начинают кружить тени с крыльями, оставляющие когтями кровавые раны.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 1к8 + модификатор Мудрости. Если цель не оканчивает следующий ход как минимум в 2 клетках от того места, где она ход начала, она получает урон 1к8.
Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Духи ветра Атака ловца 13

Ветер кружит вокруг вас и завывает, когда вы совершаете свою атаку.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах досягаемости оружия
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости, вы толкаете цель на 2 клетки и сбиваете её с ног.
Духовная связь: Количество клеток, на которое вы можете толкнуть цель, равно вашему модификатору Силы.
Особенность: Использование этого таланта не провоцирует атаки.

Роящиеся духи Атака ловца 13

Злые пчёлы летят за вашей стрелой и окутывают врага роем, чтобы он ничего не видел, а также донимают стоящих рядом врагов.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода цель становится ослеплённой, а враги получают штраф –2 к броскам атаки, пока находятся в пределах 2 клеток от цели.
Кровавая связь: Враги получают указанный штраф, пока находятся в пределах количества клеток от цели, равного 2 + ваш модификатор Ловкости.

Фееболотная ловушка Атака ловца 13

Ваша атака выкидывает врага через складки пространства, и он становится замедленным первородными духами.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Телепортация**
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Для использования этого таланта рукопашной атакой вы должны использовать лёгкое или тяжёлое метательное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 2к6 + модификатор Мудрости. Вы телепортируете цель на 3 клетки, и она становится замедленной до конца своего следующего хода.

Силы природы на день 15 уровня

Волна сна Атака ловца 15

Ваша стрела рассыпается песком, который попадает врагам в глаза и вызывает усталость.

На день ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Сон**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах досягаемости оружия
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Первый проваленный спасбросок: Цель перестаёт быть изумлённой, но теряет сознание (спасение оканчивает).
Промах: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Выстрел тройного ящера Атака ловца 15

Ваша атака создаёт призрачных ящеров, которые начинают рвать врага на части.

На день ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции. Совершите атаку три раза.
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.

Едкая слизь Атака ловца 15

Ваш снаряд попадает во врага, и его кожа начинает пузыриться. Из нарывов выпрыскиваются струи слизи, обжигающие других врагов.

На день ♦ **Кислота**, **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон кислотой 1[Ор] + модификатор Мудрости. Цель и все смежные с ней враги получают продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и все смежные с целью враги получают урон кислотой 5.
Эффект: Все существа, хиты которых опустились от этого таланта до 0, превращаются в лужу едкой слизи, заполняющей их пространство. До конца сцены все существа, входящие в это пространство или начинающие там ход, получают урон кислотой 5. Существа могут получать этот урон только один раз за ход.

Фейская воронка Атака ловца 15

Вы открываете временную щель в Страну Фей. Вихрь магии, бушующий вокруг неё, затягивает в себя всех существ.

На день ♦ **Зона**, **Оружие**, **Первородный**, **Психическая энергия**, **Телепортация**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах досягаемости оружия

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца сцены, или пока вы не распустите её малым действием. Пока зона существует, вы можете совершать следующую атаку, используя в качестве исходной клетки клетку внутри зоны.

Провоцированное действие **Ближняя** вспышка 1

Триггер: Существо начинает ход в зоне

Цель: Вызвавшее срабатывание существо во вспышке

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 5, и цель становится изумлённой до начала своего следующего хода. Если цель до конца своего хода покинет зону, вы можете свободным действием телепортировать цель в клетку, находящуюся в зоне.

Силы природы-приёмы 16 уровня

Дружественная земля Приём ловца 16

Земля приветствует вас и ваших союзников как старых друзей, позволяя идти без проблем.

На день ♦ **Первородный**

Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все цели до конца вашего следующего хода игнорируют труднопроходимую местность.

Поддержание малым: Эффект сохраняется.

Ежевичная шкура Приём ловца 16

Из вашей кожи вырастает лоза с шипами, гарантирующая боль всем, кто попытается вам навредить.

На сцену ♦ **Первородный**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода бонус +2 к КД, и все существа, попадающие по вам за это время рукопашными атаками, получают урон 10 + ваш модификатор Мудрости.

Недолговечные крылья Приём ловца 16

Когда вас ударяют, недолговечные крылья уносят вас в безопасное место.

На сцену ♦ **Первородный**

Немедленный ответ **Персональный**

Триггер: Враг причиняет вам урон рукопашной или ближней атакой

Эффект: Вы пролетаете количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости и обязаны приземлиться в клетке, находящейся дальше от этого врага, чем та, где вы начали полёт. Это перемещение не провоцирует атаки.

Чёткое зрение Приём ловца 16

Ваши снаряды сияют изумрудным светом, и ничто не помешает вам разглядеть цель.

На день ♦ **Первородный**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете до конца сцены тёмное зрение, игнорируете покров и полный покров, и получаете иммунитет к ослеплению.

Силы природы на сцену 17 уровня

Заражение мотыльками Атака ловца 17

Ваш враг рассыпается облаком мотыльков, ослепляющих стоящих рядом врагов.

На сцену ✦ **Оружие**, **Первородный**, **Превращение**

Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие

Условие использования: Для использования этого таланта рукопашной атакой вы должны использовать лёгкое или тяжёлое метательное оружие.

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + 2к8 + модификатор Мудрости, и вы сдвигаете цель на 3 клетки. Цель становится неосязаемой до начала вашего следующего хода, и в это время враги ослеплены, пока смежны с ней.

Духовная связь: Количество клеток, на которое вы сдвигаете цель, равно 2 + ваш модификатор Силы.

Привязывающий плоть выстрел Атака ловца 17

Ваш снаряд пробивает врага насквозь и увлекает за собой его потроха. Двигаться он сможет, но это будет причинять дикую боль.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**

Стандартное действие **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: 1[Ор] + модификатор Мудрости. Если цель до конца вашего следующего хода переместится, она получит урон 5 и станет изумлённой до конца своего следующего хода.

Кровавая связь: Цель также предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Созыв стрел Атака ловца 17
В сражение вступают орлы, появившиеся из мира духов, чтобы покарать врагов.
На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно или два существа
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 1к8 + модификатор Мудрости.
Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Танец фей Атака ловца 17
Коварные феи приходят из Страны Фей и начинают танцевать вокруг врагов, заманивая их в ловушки.
На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Телепортация**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости, и вы телепортируете цель на 5 клеток. Один союзник, смежный с пространством, где она появится, может после этого немедленным ответом совершить по ней стандартную рукопашную атаку.

Силы природы на день 19 уровня

Дикие духи Атака ловца 19
Меткий выстрел вызывает первородных духов, которые переносят боль врага его союзникам.
На день ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Созидание**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 2к8 + модификатор Мудрости.
Эффект: Вы создаёте четырёх диких духов в четырёх разных клетках, смежных с первичной целью. Каждый дух может совершать следующую вторичную атаку, используя свою клетку в качестве исходной клетки. Атаковав, дух исчезает. В противном случае он существует до конца сцены.
Провоцированное действие **Ближняя** вспышка 1
Триггер: Враг входит в клетку духа
Вторичная цель: Все враги во вспышке
Вторичная атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 5 + модификатор Мудрости.

Дух воспламенения Атака ловца 19
Ваш снаряд вспыхивает синим пламенем и проливает жидкий огонь там, куда он упадёт.
На день ♦ **Огонь**, **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон огнём 1[Ор] + 2к8 + модификатор Мудрости, и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.
Эффект: Все смежные с целью враги получают урон огнём 10.

Пленяющий снаряд Атака ловца 19
Когда ваш снаряд попадает, по врагу пробегают синие и зелёные огни, а вы захватываете контроль над его разумом.
На день ♦ **Надёжный**, **Оружие**, **Очарование**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости, и цель становится доминируемой (спасение оканчивает).
Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной рукопашной атаки.

Рвущая лоза Атака ловца 19
Колючие лианы вылезают из земли и обвиваются вокруг врагов, разрывая их на части, когда они пытаются высвободиться.
На день ♦ **Зона**, **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах досягаемости оружия
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 1[Ор] + 1к8 + модификатор Мудрости, и цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).
Эффект: Вспышка создаёт зону труднопроходимой местности, которая существует до конца вашего следующего хода. Все враги, начинающие ход в пределах зоны, получают урон 5. Пока зона существует, вы можете совершать следующую вторичную атаку, используя в качестве исходной клетки любую клетку в зоне:
Свободное действие **Ближняя** вспышка 1
Триггер: Враг входит в зону
Вторичная цель: Вызвавший срабатывание враг во вспышке
Вторичная атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 5, и вторичная цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Цепкая лоза Атака ловца 19
Ваша атака создаёт лозу, обвивающуюся вокруг врага. Теперь он не сдвинется с места, пока не почувствует боль.
На день ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 3к8 + модификатор Мудрости. Цель становится обездвиженной, пока не получит как минимум 10 урона.
Промах: Половина урона, и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Силы природы-приёмы 22 уровня

Направляющий дух Приём ловца 22
Духи помогают прицелиться, чтобы вы попали в стоящего далеко врага.
На сцену ♦ **Первородный**
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете бонус таланта +5 к следующему броску дальнобойной атаки, совершённому до конца вашего хода.

Первородная трясина Приём ловца 22

Из земли проступает вода, создающая трясину.

На день ♦ **Зона**, **Первородный**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 5 в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Для входа в любую из клеток зоны требуется потратить 2 дополнительные клетки перемещения. Существа игнорируют этот эффект, когда летят.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Проход сквозь землю Приём ловца 22

Земля раскрывается и приветствует вас с другом в своих первородных объятьях.

На сцену ♦ **Первородный**

Немедленное прерывание **Рукопашный** 1

Триггер: На вас нацеливается атака

Цель; Вы (или вы и один союзник)

Эффект: Цели исчезают из игры. В начале вашего следующего хода они возвращаются в свободное пространство, находящееся в пределах 5 клеток от оставленного вами пространства.

Проход через природу Приём ловца 22

Какое-то время вы идёте одновременно и в обычном мире, и в мире духов.

На день ♦ **Первородный**, **Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы можете фазироваться, пока находитесь в этой стойке.

Силы природы на сцену 23 уровня

Буря перьев Атака ловца 23

Когда врага поражает ваш снаряд, из него во все стороны вылетают длинные перья.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**

Стандартное действие **Дальнобойное** оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + 2к8 + модификатор Мудрости. Совершите вторичную атаку зональной вспышкой 3 с центром на цели.

Вторичная цель: Все существа во вспышке кроме первичной цели

Вторичная атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к8, и вторичная цель получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Зыбкая земля Атака ловца 23

Земля под ногами врага становится грязью, заключая его таким образом в ловушку.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**

Стандартное действие **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода цель становится удерживаемой, а все смежные с ней враги — замедленными.

Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Останавливающий выстрел Атака ловца 23

Вы бьёте врага в чувствительное место, и если он начнёт отступать, рана станет ещё болезненнее.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**

Стандартное действие **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + 2к6 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода цель получает урон 5 каждый раз, когда в свой ход перемещается или использует атакующий талант.

Кровавая связь: Добавьте модификатор Ловкости к урону, который цель получает, когда в свой ход перемещается или использует атакующий талант.

Пламя духов Атака ловца 23

Из вашего оружия вылетают искры, когда вы попадаете им по врагу, и враг загорается, разгораясь ещё ярче, когда его союзники будут атаковать.

На сцену ♦ **Огонь**, **Оружие**, **Первородный**

Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие

Условие использования: Для использования этого таланта рукопашной атакой вы должны использовать лёгкое или тяжёлое метательное оружие.

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода цель становится обездвиженной и получает урон огнём 5 каждый раз, когда враги в пределах 5 клеток от неё совершают атаки.

Духовная связь: Добавьте к урону огнём свой модификатор Силы.

Ревущий снаряд Атака ловца 23

После атаки ваше тело начинает вибрировать дрожью, которая становится разрушительным грохотом в мире духов и обрушивается на врагов.

На сцену ♦ **Звук**, **Оружие**, **Первородный**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах досягаемости оружия

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода цель становится глухой и изумлённой, а все смежные с ней враги — глухими.

Силы природы на день 25 уровня

Ветер разложения Атака ловца 25

Зловонный ветер несёт ваш снаряд прямо в сердце врага, увлекая за собой тошнотворное зловоние.

На день ♦ **Зона**, **Оружие**, **Первородный**, **Яд**

Стандартное действие **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: 2[Ор] + 2к8 + модификатор Мудрости, цель и все смежные с ней враги становятся изумлёнными (спасение оканчивает).

Эффект: Эта атака создаёт зону вспышкой 1 с центром на цели. Зона существует, пока вы не рассеете её малым действием или до конца сцены. Все существа, оканчивающие ход в зоне, получают урон ядом 10. Вы можете действием движения переместить зону на 4 клетки.

Вспышка молнии Атака ловца 25

По вашему приказу крохотные искры вырастают в столбы молний, танцующие и сжигающие врагов.
На день ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Электричество**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Первичная цель: Одно или два существа
Первичная атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон электричеством 2[Ор] + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Совершите вторичные атаки по всем первичным целям. Все они являются зональными вспышками 1 с центрами на разных первичных целях.
Вторичная цель: Все существа во вспышке кроме первичных целей
Вторичная атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон электричеством 1к10 + модификатор Мудрости.

Громовой выстрел Атака ловца 25

От вашего удара возникает оглушительный треск, распространяющий во все стороны раскаты грома.
На день ♦ **Звук**, **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон звуком 2[Ор] + модификатор Мудрости.
Эффект: Совершите вторичную атаку зональной вспышкой 1 с центром на первичной цели.
Вторичная цель: Все существа во вспышке
Вторичная атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон звуком 10, и вторичная цель становится изумлённой и замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Порабощённые стражи Атака ловца 25

В круге, очерченном вашим оружием, появляются порабощённые духи, укрывающие вас собой.
На день ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Созидание**, **Страх**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах досягаемости оружия
Эффект: Вы создаёте четырёх духов-стражей в четырёх разных свободных клетках во вспышке. Эти стражи занимают свои клетки и существуют до конца вашего следующего хода. Эти стражи предоставляют укрытие вам и вашим союзникам. Вы можете действием движения переместить одного стража в клетку, находящуюся в пределах 10 клеток от вас. Пока стражи существуют, вы можете совершать посредством их следующую атаку:
Провоцированное действие **Рукопашный** 1
Триггер: Враг начинает ход смежным со стражем
Цель: Вызвавший срабатывание враг
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 3к8 + модификатор Мудрости, и вы толкаете цель на 5 клеток от стража.
Поддержание малым: Стражи сохраняются.

Силы природы на сцену 27 уровня

Быстрый рост Атака ловца 27

Ваш снаряд пускает корни в цель и выпускает побеги, от которых враг спотыкается и падает.
На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + 2к6 + модификатор Мудрости, и цель становится замедленной до начала вашего следующего хода. В первый раз, когда цель получает урон, будучи замедленной этим талантом, она становится не замедленной, а обездвиженной до конца вашего следующего хода. В первый раз, когда цель получает урон, будучи обездвиженной этим талантом, она сбивается с ног.

Злая земля Атака ловца 27

Духи камня и почвы присоединяются к вашей атаке и сбивают врагов с ног.
На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + 2к6 + модификатор Мудрости. Цель и все враги в пределах 2 клеток от неё сбиваются с ног.

Острый град Атака ловца 27

Ваш снаряд разрывается облаком бритвенно острых сосулек, разрывающих плоть и тут же тающих.
На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Холод**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах досягаемости оружия
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон холодом 2[Ор] + модификатор Мудрости. Если цель в своём следующем ходу переместится на расстояние, больше половины своей скорости, она в конце этого хода сбивается с ног.
Кровавая связь: Если цель в свой следующий ход переместится на любое расстояние, она до конца вашего следующего хода будет предоставлять боевое превосходство.

Паутина вдовы Атака ловца 27

Рана, причинённая вашим оружием, порождает рой чёрных вдов, от которого враг отшатывается и устраивает ловушку своим же союзникам.
На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Яд**
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Для использования этого таланта рукопашной атакой вы должны использовать лёгкое или тяжёлое метательное оружие.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон ядом 2[Ор] + модификатор Мудрости, и вы сдвигаете цель на 2 клетки. Все враги, смежные с целью в конце этого перемещения, становятся удерживаемыми до конца вашего следующего хода.
Духовная связь: Количество клеток, на которое вы сдвигаете цель, равно вашему модификатору Силы.

Пожирающая стрела Атака ловца 27

Ваша стрела гниёт на лету, и до врага долетает уже только груда прожорливых личинок.
На сцену ♦ **Некротическая энергия**, **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон некротической энергией 2[Ор] + модификатор Мудрости. Цель и все смежные с ней существа становятся ослабленными до конца вашего следующего хода.
Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Силы природы на день 29 уровня

Губительный выстрел Атака ловца 29

Ударенные вами враг корчится в муках, и это зрелище лишает других врагов мужества.
На день ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + 2к8 + модификатор Мудрости, и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Эффект: Все враги, которые видят цель и не обладают иммунитетом к страху, получают до начала вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.

Кости земли Атака ловца 29

В довесок к вашей атаке из земли вылезают острые скалы, заключающие врага в каменные объятья.
На день ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + 3к8 + модификатор Мудрости, и цель получает урон 10 каждый раз, когда перемещается в свой ход (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель получает урон 5 каждый раз, когда перемещается в свой ход (спасение оканчивает).

Лютый холод Атака ловца 29

От вашей атаки из цели выходит всё тепло, и враг превращается в ледышку.
На день ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Холод**
Стандартное действие **Дальнобойное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон холодом 2[Ор] + 2к8 + модификатор Мудрости, цель становится удерживаемой и получает уязвимость 10 ко всем видам урона (спасение оканчивает и то, и другое). Кроме того, все враги, начинающие ход смежными с целью, получают урон холодом 5 и становятся замедленными до начала своего следующего хода.
Промах: Половина урона, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Растаптывающий выстрел Атака ловца 29

Появившийся по вашему зову призрачный носорог врезается в толпу врагов, а вы делаете выстрел, пользуясь начавшейся паникой.
На день ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости, и вы сбиваете цель с ног.
Эффект: Вы совершаете стандартную дальнобойную атаку с бонусом +2 к броскам атаки за каждую цель, по которой вы попали ближней волной и бонусом +5 к броскам урона за каждую цель, по которой вы промахнулись ей.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА ЛОВЦА

Быстрый ходок

«Я нахожусь в двух мирах: в том, который ты видишь, и в том, который скрыт от тебя».

Требование: Ловец, классовое умение Духовная связь

Вы двигаетесь с плавным изяществом и так, что окружающая среда вас не замедляет. Первородные духи, с которыми вы подружились, направляют ваши стопы так, чтобы вы могли перемещаться без опаски и так быстро, что враги не смогут увязаться за вами. Вы можете срезать углы и использовать скрытые тропы, либо вы немного погрузились в мир духов и теперь наслаждаетесь той же свободой, которой пользуются духи-хранители земли.

Став Быстрым ходоком, вы обретаете потрясающую скорость. Вы можете предчувствовать атаки врагов и отходить в безопасные места. Со временем ваше тело во время перемещения будет становиться размытым, и врагам будет ещё сложнее уклоняться от ваших атак.

Вы атакуете во время перемещения, уворачиваетесь от неизбежных атак врагов, прорываетесь через их строй и совершаете атаки, лишающие врагов подвижности. Двигаясь вне досягаемости врагов, вы можете сдерживать противников талантами ловца, чтобы союзники могли сблизиться с ними и убить их.

Умения пути Быстрого ходока

Защитный шаг (11 уровень): В первый раз за свой ход, когда вы совершаете шаг, вы получаете до начала своего следующего хода бонус +2 к КД и Реакции.

Сбегающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы до конца своего следующего хода можете совершать шаг малым действием.

Нападение быстрой ходьбы (16 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете действие движения и оканчиваете это перемещение как минимум в 3 клетках от того места, где вы начали, вы получаете до конца своего хода бонус к броскам урона от лёгкого метательного и тяжелого метательного оружия. Этот бонус равен вашему модификатору Силы.

Силы природы Быстрого ходока

Размытое нападение Атака Быстрого ходока 11

Вы перемещаетесь с такой скоростью, и атакуете с такой силой, что враги просто не могут отследить ваши перемещения.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Для использования этого таланта рукопашной атакой вы должны использовать лёгкое или тяжёлое метательное оружие.
Эффект: Перед атакой вы совершаете шаг на 1 клетку. Если вы отмечены, то это состояние оканчивается до того как вы совершите шаг.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости, и цель до конца вашего следующего хода предоставляет вам боевое превосходство. Кроме того, вы сдвигаете цель на 1 клетку и совершаете шаг на 1 клетку.

Быстрая месть Приём Быстрого ходока 12

Получив удар, вы меняете позицию и готовитесь отомстить.

На сцену ♦ **Первородный**
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Враг попадает по вам рукопашной атакой
Эффект: Вы совершаете шаг на 1 клетку. До конца вашего следующего хода вызвавший срабатывание враг предоставляет вам боевое превосходство, и вы можете совершить критическое попадание по нему при выпадении «19-20», когда совершаете атаки с ключевым словом «оружие».

Надвигающийся залп Атака Быстрого ходока 20

Вы проноситесь по полю боя, совершая на ходу многочисленные атаки.

На день ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие
Условие использования: Для использования этого таланта рукопашной атакой вы должны использовать лёгкое или тяжёлое метательное оружие.
Эффект: Перед первичной атакой вы совершаете шаг на 2 клетки.
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Мудрость против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 2к6 + модификатор Мудрости, и первичная цель становится замедленной (спасение оканчивает).
Эффект: Вы совершаете шаг на 2 клетки и совершаете вторичную атаку.
Вторичная цель: Одно существо, но не первичная цель
Вторичная атака: Мудрость – 1 против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 2к6 + модификатор Мудрости, и вторичная цель становится замедленной (спасение оканчивает).
Эффект: Вы совершаете шаг на 2 клетки и совершаете третичную атаку.
Третичная цель: Одно существо, но не первичная и не вторичная цель
Третичная атака: Мудрость – 2 против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + 2к6 + модификатор Мудрости, и третичная цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Кровавый охотник

«Ты не спрячешься от меня, добыча, ибо кровь твоя источает запах страха».

Требование: Ловец

Духи требуют воздаяние за преступления, совершённые против природы, но они принимают расплату только кровью, а вы их сборщик. Вы ходите по земле и заставляете врагов расплатиться за осквернение мира. Вы безустанный охотник, вы безжалостны, полны решимости, а ваши методы чрезвычайно эффективны.

Духи помогают вам, подсказывая древние методы охоты вашего народа. Ваши предки так добывали себе пищу, ну а вы эффективно уничтожаете врагов. С каждым поверженным врагом крепнет ваша связь с духами-наставниками, так как это жертва для утоления их жажды мести.

Будучи Кровавым охотником, вы сосредотачиваетесь на элементах роли атакующего, содержащихся во многих талантах ловца. Запах крови возбуждает вас, и позволяет быстрее вступать в схватку с врагами. Такая техника ведения боя позволяет быстро сближаться с врагами и наоборот, держаться в стороне, атакуя издалека.

Умения пути Кровавого охотника

Действие Кровавого охотника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы получаете до конца сцены бонус +1 к скорости.

Меткая стрела (11 уровень): Вы получаете бонус +1 к броскам атаки стандартных дальнобойных атак.

Острый снаряд (16 уровень): Когда вы совершаете стандартную дальнобойную атаку, вы можете совершить критическое попадание при выпадении «19—20».

Силы природы Кровавого охотника

Уничтожающий выстрел Атака Кровавого охотника 11

При прицеливании вы взываете к мудрости предков.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**

Стандартное действие **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости, и цель получает до конца вашего следующего хода уязвимость 5 ко всем видам урона.

Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Подвижность охотника Приём Кровавого охотника 11

Секундная слабость врага позволяет вам сменить позицию

На сцену ♦ **Первородный**

Немедленный ответ **Персональный**

Триггер: Враг, которого вы видите, становится раненым от атаки

Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости.

Кровавое отчаяние Атака Кровавого охотника 20

Ваш меткий выстрел вгоняет врага в отчаяние, лишая уверенности в собственных силах.

На день ♦ **Надёжный**, **Оружие**, **Первородный**

Стандартное действие **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно раненое существо

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Мудрости, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает). Цель получает до конца своего следующего хода штраф –5 к спасброскам от этого эффекта.

Лучник семи судеб

«Вперёд, духи, воплотите предсказанную гибель моих врагов!»

Требование: Ловец

Духи находятся везде, и в густых лесах и в продуваемых ветрами горах. Эти сущности могут быть всего лишь не до конца воплощёнными эмоциями, а могут быть и сгустками разума, чья память восходит к первым дням существования мира. Вы просите этих духов, чтобы они помогли вам защитить мир, с их помощью заглядываете в судьбы врагов и воплощаете их смерть.

Общение с духами земли раскрывает недалёкое будущее, и вы вплетаете в свою тетиву нити судьбы. Стрелы, выпущенные из такого лука, несут судьбу, которую враги сами заслужили.

Это путь хранителя мира. Вы не только выпускаете во врагов мощь духов, но и можете менять судьбы тех, кто вас окружает. Это поможет уберечь союзников от урона, а также сорвать коварные планы врагов.

Умения пути Лучника семи судеб

Охраняющий выстрел (11 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете дальнобойную атаку, вы можете принять штраф –2 к броску атаки по одной из целей, чтобы даровать бонус +2 к КД одному союзнику, смежному с этой целью. Этот бонус длится до конца вашего следующего хода.

Пришпиливающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение стандартной дальнобойной атаки, цель, по которой попадает эта атака, становится обездвиженной и до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство.

Спровоцированный выстрел (16 уровень): Каждый раз, когда вы можете совершить провоцированную атаку, вы можете вместо стандартной рукопашной атаки совершить стандартную дальнобойную атаку. Эта ваша атака не провоцирует вражеские атаки.

Силы природы Лучника семи судеб

Оковы духа Атака Лучника семи судеб 11

Когда ваш снаряд попадает, первородные духи набрасываются на цель, замедляя её.

На сцену ♦ **Оружие**. **Первородный**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах досягаемости оружия

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 1[Ор] + 1к8 + модификатор Мудрости, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Перехватывающий выстрел Приём Лучника семи судеб 12

Инстинктивно отреагировав, вы перехватываете вражескую атаку.

На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**

Немедленное прерывание **Дальнобойное** оружие

Триггер: Враг попадает дальнобойной атакой по смежному с вами союзнику

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: Совершите по цели стандартную дальнобойную атаку со штрафом –2 к броску атаки. Эта атака не оказывает на цель никакого влияния, вне зависимости от того, попала она или нет. Однако если она попадает, союзник получает бонус +5 ко всем защитам от атаки вызвавшего срабатывание врага, и даже если по союзнику всё-таки попадут, он получит только половину урона.

Буря пяти духов Атака Лучника семи судеб 20

Удар вашего снаряда о землю вызывает стаю злобных духов, которые тут же набрасываются на врагов.

На день ♦ **Оружие**, **Первородный**, **Созидание**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах досягаемости оружия

Эффект: Вы создаёте пять разгневанных духов в пяти разных свободных клетках вспышки. Духи занимают своё пространство, и они существуют до конца вашего следующего хода. Вы и ваши союзники получаете благодаря ним укрытие и можете проходить через их клетки. Будучи смежными с этими духами, враги получают штраф –2 к броскам атаки. Появившись, каждый дух совершает следующую рукопашную атаку:

Цель: Один враг, смежный с духом

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор], и цель сбивается с ног.

Смертоносная стрела

«Пусть моя чёрная стрела станет ответом на твои злодеяния».

Требование: Ловец, классовое умение Кровавая связь

Благодаря древним церемониям и отголоскам духов, требующих отмщения, вы научились вселять в стрелы всю свою ярость и негодование. Ваши стрелы при этом становятся полированными костяными стержнями с зазубренными наконечниками и чёрным оперением. Будучи выпущенными, они глубоко проникают во вражескую плоть, принося с собой последнюю весточку от самой смерти.

Следуя путём Смертоносной стрелы, вы наносите карающие удары, атакуя одиночных врагов, или распределяете выстрелы по целой толпе. Самым важным для вас является уничтожение врагов, и вы самоотверженно выполняете эту задачу.

Для того чтобы овладеть церемониями Смертоносной стрелы, вы должны заключить договор с самыми беспокойными и жестокими духами природы. Это оставляет на вас свой след — ваше лицо становится жестоким, глаза дикими, а характер — вспыльчивым. Более того, вы отказываете врагам в милосердии, а ваши намерения уничтожать всех преступников могут не понравиться вашим спутникам.

Умения пути Смертоносной стрелы

Потрясающие стрелы (11 уровень): Каждый раз, когда вы попадаете по врагу дальнобойной атакой, будучи скрытым от этого врага, все смежные с целью враги получают до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки. Враги, обладающие иммунитетом к страху, не получают этот штраф.

Жестокие стрелы (11 уровень): Каждый раз, когда вы тратите единицу действия на совершение дальнобойной или зональной атаки, вы можете перебрасывать кости урона, на которых выпало «1» или «2». Вы перебрасываете все кости, пока не выпадет число больше «2».

Смертоносные стрелы (16 уровень): Каждый раз, когда вы попадаете по врагу, на которого действует штраф от вашего умения Потрясающие стрелы, вы можете совершить критическое попадание при выпадении «18—20».

Силы природы Смертоносной стрелы

Свирепая стрельба Атака Смертоносной стрелы 11
Месть, которую вы вкладываете в каждый выстрел, мучает врагов и ослабляет их защиты.
На сцену ♦ **Оружие**, **Первородный**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах досягаемости оружия
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости, и цель до конца вашего следующего получает штраф –2 к КД и Стойкости.

Привязка прицела Приём Смертоносной стрелы 12

Вы на мгновение задерживаетесь, чтобы прошептать имя врага стреле, которую собираетесь выпустить.

На сцену ♦ **Первородный**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус таланта +6 к следующему броску дальнобойной атаки, которую вы совершите до начала своего следующего хода.

Облако рока Атака Смертоносной стрелы 20

Вы выпускаете множество стрел, и целое облако из них падает на врагов, усеивая пол сломанными древками и острыми наконечниками.

На день ♦ **Оружие**, **Первородный**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах досягаемости оружия

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости. Если цель летит, то она сбивается ничком.

Эффект: Вспышка создаёт зону труднопроходимой местности, которая существует до конца сцены. Все существа получают урон 5, когда в свой ход входят в эту зону. Существа могут получать этот урон только один раз за ход.

ПСИ-ВОИН

«Мой разум гораздо опаснее оружия, выкованного из железа».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Защитник. Вы стойкий и быстрый, а побеждать врагов вам помогает психическая магия. В зависимости от выбора классовых умений и талантов, ваша вторая роль ближе или к роли контроллера или к роли атакующего.
Источник силы: Психический. Вы — психический воин, знаток оружия, объединивший в себе физическую мощь и ловкий ум.
Ключевые характеристики: Телосложение, Мудрость, Харизма

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные и чешуйчатые доспехи; лёгкий щит, тяжёлый щит
Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное
Бонус к защите: +2 Воля

Хитов на 1 уровне: 15 + значение Телосложения
Хитов за уровень: 6
Исцелений в день: 9 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: На 1 уровне выберите 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.
Классовые навыки: Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Магия (Инт), Обман (Хар), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Психическая защита, Психическое обучение, Психическое усиление

Будучи странниками, наёмниками и искателями приключений, пси-воины — это беззаботные воители, которые стремятся лишь сравнивать свои навыки с самыми сильными и опасными противниками. Пси-воины обладают мощным сочетанием физических и психических навыков, и могут либо с лёгкостью прорубаться через ряды врагов, либо с помощью магии манипулировать ими. Пси-воины обычно храбры, а иногда и высокомерны, так как практически во всех сражениях они берут верх.

Эта высокомерность может быть чужда вам, но у вас действительно есть навыки, позволяющие манипулировать врагами, вводить их в заблуждение и просто уничтожать. Ваш разум так же опасен как ваше оружие, и с помощью психоники ваше тело может отражать атаки как самый лучший латный доспех.

Пусть вышедшие против вас трепещут от ужаса при вашем приближении, ибо вы — пси-воин, по определению превосходящий в бою всех.

Классовые умения пси-воина

Пси-воины обладают следующими классовыми умениями:

Психическая защита

Три таланта — *требование пси-воина*, *смазанный шаг* и *умственный шип* — помогают вам сохранять тактическое превосходство в бою. С помощью этих психических талантов вы привлекаете к себе внимание врагов, следуете за ними, если они пытаются сбежать, и наказываете их, если они бьют ваших союзников. Эта комбинация умственного принуждения и психического усиления собственного тела делает вас силой, с которой в бою всем приходится считаться.

Психическое обучение

Пси-воины обучаются сражаться, используя свои тела как оружие. Некоторые пси-воины меняют своё собственное тело. Другие с помощью психоники предсказывают наилучшее место для нанесения удара.

Выберите один из двух вариантов:

Боевая стойкость: Вы получаете талант *боевая стойкость*, который отражает вашу способность менять своё собственное тело для большей защиты.

Скорость мысли: Вы получаете талант *скорость мысли*, который позволят всегда быть готовым к сражениям.

Психическое усиление

Долго обучаясь, вы овладели психической магией, которая даёт вам невероятную универсальность. Вы знаете много неограниченных талантов, каждый из которых является проводником, через который можно провести то или иное количество энергии. Психическую энергию вы храните в особом вместилище (представленном в игре единицами силы) с помощью которого вы можете усиливать свои неограниченные атакующие таланты, что и заменяет вам атакующие таланты на сцену.

Из-за этого классового умения вы получаете и используете таланты немного не так, как представители большинства других классов.

Неограниченные атакующие таланты: На 1 уровне вы выбираете два неограниченных атакующих таланта и один атакующий талант на день своего класса, но у вас нет атакующих талантов на сцену. Вместо них вы можете с помощью единиц силы усиливать классовые неограниченные атакующие таланты. У этих талантов есть ключевое слово «усиливаемый».

Получая новые уровни, вместо новых атакующих талантов на сцену, вы получаете новые неограниченные атакующие таланты этого класса. На 3 уровне вы выбираете новый неограниченный атакующий талант этого класса. На 7, 13, 17, 23 и 27 уровне вы можете заменить один неограниченный атакующий талант на другой, с уровнем, не превышающим ваш. Оба таланта должны быть из этого класса и у обоих должно быть ключевое слово «усиливаемый».

ОБЗОР ПСИ-ВОИНА

Особенности: Тяжёлый доспех позволяет вам без страха подставляться под удары врагов, а рукопашные атаки, усиленные психической магией, позволяют вам управлять врагами как марионетками и легко побеждать их. Вы прекрасно контролируете фронт сражения и вынуждаете врагов сражаться с вами, в то время как союзники будут прореживать их ряды.

Религия: Пси-воины, заносчивые как большинство представителей своего класса, редко служат богам, и неудачи, преследующие пси-воинов, можно списать именно на это. Другие пси-воины обычно почитают Корда за его силу и воинские навыки, Бахамута за его приверженность правосудию или Йоун за изобретение психической магии.

Расы: Дварфы и древени становятся отличными стойкими пси-воинами, которые с помощью Телосложения и Мудрости подстраивают свои тела под нужды боя. Полуэльфы — идеальные быстрые пси-воины, которые с помощью Харизмы всегда готовы отреагировать на обстоятельства психоникой. Сила голиафов делает их хорошо приспособленными к этому классу, да и гномов с тифлингами манит хитрость и коварство некоторых талантов пси-воинов.

Единицы силы: Вы начинаете с двумя единицами силы. Вы получаете 2 дополнительные единицы силы на 3 и 7 уровне, 1 дополнительную единицу силы на 13 уровне и по 2 дополнительные единицы силы на 17, 21, 23 и 27 уровне. Если вы получаете единицы силы из другого источника (например, от пути совершенства), добавьте их к общему количеству единиц силы. С помощью единиц силы вы можете усиливать таланты с ключевым словом «усиливаемый», вне зависимости от того, как вы получили этот талант.

Вы восстанавливаете все свои единицы силы, совершая привал или продолжительный отдых.

Уровень	Неограниченные атакующие таланты	Единицы силы
1	Выберите два	Получите 2
3	Выберите один	Получите 2 (итого 4)
7	Замените один	Получите 2 (итого 6)
13	Замените один	Получите 1 (итого 7)
17	Замените один	Получите 2 (итого 9)
21	—	Получите 2 (итого 11)
23	Замените один	Получите 2 (итого 13)
27	Замените один	Получите 2 (итого 15)

Создание пси-воина

Пси-воинам для их талантов нужно Телосложение, Харизма и Мудрость. Вы можете выбирать любые таланты, но многие таланты пси-воинов зависят от их выбора классовых умений.

Быстрый пси-воин

Вы используете психические таланты для того, чтобы быть в бою быстрым и ловким. Пусть Телосложение будет вашей наивысшей характеристикой, за которой будет следовать Харизма, воплощающая вашу способность проецировать энергию психоники в окружающий мир. Мудрость должна быть вашей третьей характеристикой. Из талантов на день выбирайте те, что дарют вам дополнительные провоцированные действия, благодаря которым враги не смогут вас перехитрить.

Рекомендуемое классовое умение: Скорость мысли

Рекомендуемая черта: Улучшенная Скорость Мысли

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Магия, Проницательность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *танец демона*, *кружащаяся защита*

Рекомендуемый талант на день: *удар стального единства*

Стойкий пси-воин

Вы используете психическую магию для изменения своего тела, придавая ему свойства железа или камня, или меняя своё оружие так, чтобы оно било сильнее или обходило защиты врага. Сделайте Телосложение своей наивысшей характеристикой, за которой следует Мудрость, отражающая ваш сильный умственный контроль над своим физическим телом. Харизма пусть будет третьей. Среди талантов на день выбирайте те, что изменяют ваше тело и предоставляют дополнительные усиления для других талантов.

Рекомендуемое классовое умение: Боевая стойкость

Рекомендуемая черта: Обманчивый Ум

Рекомендуемые навыки: Выносливость, Запугивание, Магия

Рекомендуемые неограниченные таланты: *железный кулак*, *сила быка*

Рекомендуемый талант на день: *проявление высшей гармонии*

Таланты пси-воина

Ваши таланты называются дисциплинами: они объединяют вашу способность сражаться со знанием психоники. Вы можете затуманивать врагам сознание и с помощью психоники придавать своему оружию невероятную силу и скорость.

Классовые умения

У всех пси-воинов есть таланты *мысленный шип*, *смазанный шаг* и *требование пси-воина*.

Мысленный шип Умение пси-воина

Вы заставляете врага прочувствовать боль, которую он причинил вашему другу.

Неограниченный ♦ **Психический**, **Психическая энергия**, **Силовое поле**

Немедленный ответ **Рукопашный** 1

Триггер: Смежный враг, отмеченный вами, причиняет вашему союзнику урон атакой, не включающей вас в качестве цели

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: Цель получает урон психической энергией и силовым полем, равный урону, который его атака причинила вашему союзнику.

Смазанный шаг Умение пси-воина

Силой своего разума вы искажаете реальность, переносясь в пространство между собой и противником.

Неограниченный ✦ Психический
Свободное действие (особенность) **Персональный**
Триггер: Смежный отмеченный вами враг совершает шаг

Эффект: Вы совершаете шаг на 1 клетку.

Особенность: Вы можете использовать этот талант только один раз за ход.

Требование пси-воина Умение пси-воина

Вы притягиваете к себе внимание врага, подстрекая бить именно вас.

Неограниченный ✦ Психический, **Усиливаемый**
Малое действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Одно существо во вспышке

Эффект: Вы метите цель до конца сцены или пока не используете этот талант ещё раз.

Усиление 1
Цель: Одно или два существа во вспышке

Умение Психическое обучение определяет, что вы получите: *боевую стойкость* или *силу мысли*.

Боевая стойкость Умение пси-воина

Вы готовите себя к сражению, предвидя первую атаку врага.

На сцену ♦ Психический
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Впервые за сцену по вам попадает или промахивается атака

Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона, равную 3 + ваш модификатор Мудрости.

Уровень 11: Сопротивляемость 6 + ваш модификатор Мудрости.
Уровень 21: Сопротивляемость 9 + ваш модификатор Мудрости.

Скорость мысли Умение пси-воина

Вы перемещаетесь с невероятной скоростью, подбегая к врагам до того как они вынут оружие.

На сцену ✦ Психический
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы совершаете проверку инициативы

Эффект: Вы перемещаетесь на количество клеток, равное 3 + ваш модификатор Харизмы.

Особенность: Вы можете использовать этот талант даже если захвачены врасплох.

Неограниченные дисциплины 1 уровня

Железный кулак Атака пси-воина 1

Ваши руки становятся крепкими как железо, и ими можно отражать атаки врагов.

Неограниченный ♦ Оружие, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения.

Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона, равную своему модификатору Мудрости.

Усиление 1
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона, равную 5 + ваш модификатор Мудрости.

Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения.

Косой глаз Атака пси-воина 1

Вы заполняете разум врага психической энергией, затуманивая ему зрение и не давая замечать угрозы. Вложив больше энергии, можно его полностью ослепить.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. Цель получает до конца вашего следующего хода штраф к броскам атаки, равный количеству смежных с ним ваших союзников.

Усиление 1
Особенность: Совершая провоцированную атаку, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Усиление 2
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.

Кружащаяся защита Атака пси-воина 1

Стремясь защитить друзей, вы бьёте врага, чтобы привлечь к себе внимание. Вложив больше энергии, вы отвлекаете больше врагов.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и вы метите цель до конца своего следующего хода.

Усиление 1
Эффект: Каждый раз до конца вашего следующего хода, когда вы используете *мысленный шип*, его цель получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы.

Усиление 2
Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите

Сила быка Атака пси-воина 1

Вы отталкиваете врага как жалкого никчёмного гоблина. Увеличив силу ещё больше, вы сможете дотянуться до других врагов.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и вы толкаете цель на 1 клетку.

Усиление 1
Особенность: Для этой атаки ваша досягаемость увеличивается на 1.

Усиление 2
Ближняя волна 3
Цель: Все враги в волне, которых вы видите

Танец демона Атака пси-воина 1

Ударив врага, вы помещаете в его сознание образ рычащих демонов, отвлекающих его от совершения атак.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Психическая энергия**, **Страх**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Телосложения, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф –5 к броскам провоцированных атак.

Усиление 1
Попадание: Всё как выше, и цель до конца вашего следующего хода теряет угрожающую досягаемость.

Усиление 2
Попадание: Урон психической энергией 2[Ор] + модификатор Телосложения, и цель до конца вашего следующего хода не может совершать провоцированные атаки.

Дисциплины на день 1 уровня

Проявление высшей гармонии Атака пси-воина 1

Вы достигаете гармонии тела, разума и духа, и ваши глаза начинают светиться. В этом состоянии вы можете лечить самого себя и чётко понимаете, куда лучше всего бить врага и как смягчать его удары.

На день ♦ **Исцеление**, **Оружие**, **Превращение**, **Психический**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения.
Промах: Половина урона.

Эффект: Вы можете использовать исцеление. После этого вы до конца сцены принимаете форму высшей гармонии. Находясь в этой форме, вы можете использовать описанное ниже усиление для неограниченных атакующих талантов пси-воина с ключевым словом «усиливаемый». Это усиление идёт вдобавок к эффектам, которые могут быть у неограниченного таланта, не заменяя их.

Усиление 1
Эффект: Вы получаете временные хиты в количестве, равном 5 + ваш модификатор Мудрости. Кроме того, выберите одно существо, по которому вы попали неограниченной атакой. Это существо получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Психический якорь Атака пси-воина 1

Вы связываете себя с врагом психическим якорем, и теперь достаточно одной мысли, чтобы притянуть его к себе.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**, **Телепортация**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения. В конце хода цели вы можете свободным действием телепортировать её в смежную с собой клетку (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона. В конце следующего хода цели вы можете свободным действием телепортировать её в смежную с собой клетку.

Союзники — враги Атака пси-воина 1

Ваша атака заполняет врага видениями того, что его союзники предали его. Он бьёт своего товарища до того как поймёт, что он ошибается.

На день ♦ **Оружие**, **Очарование**, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон психической энергией 2[Ор] + модификатор Телосложения, и цель совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по любому существу на ваш выбор.
Промах: Половина урона.

Удар в единстве со сталью Атака пси-воина 1

Совершая разрушительную атаку, вы становитесь единым целым со своим оружием и готовы ударить врага ещё раз, если тот вздумает бежать.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**, **Стойка**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы принимаете стойку единства со сталью. До конца стойки вы можете совершать следующую вторичную атаку:
Провоцированное действие **Рукопашный** 1
Триггер: Отмеченный вами смежный враг совершает в свой ход перемещение, не являющееся шагом
Вторичная цель: Вызвавшее срабатывание существо
Вторичная атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения

Дисциплины-приёмы 2 уровня

Невесомая походка Приём пси-воина 2

Сосредоточив психическую энергию, вы приподнимаете своё тело над землёй, что позволяет вам с легкостью преодолевать водные преграды и пересечённую местность.

Неограниченный ♦ **Психический**
Действие движения **Персональный**
Эффект: До конца текущего хода вы игнорируете труднопроходимую местность, а также можете перемещаться по жидкой поверхности и стоять на ней, как если бы она была твердой. Кроме того, вы перемещаетесь на 3 клетки.

Психическая поддержка Приём пси-воина 2

Вы концентрируете свой разум на избавлении от ран.

На сцену ♦ **Психический**
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете временные хиты в размере 5 + ваш модификатор Харизмы.

Телепатический поединок Приём пси-воина 2

В умах своих врагов вы увеличиваетесь в разы, заставляя их переключить внимание на вас.

На сцену ♦ **Психический**
Малое действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Эффект: Вы метите всех целей до конца своего следующего хода.

Неограниченные дисциплины 3 уровня

Ментальная западня Атака пси-воина 3

Ваша атака путает врага, заставляя того сосредоточится на вас, а не на вашем друге. Приложив ещё немного усилий, вы можете заставить врага сосредоточиться исключительно на вас.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. Один союзник в пределах пяти клеток от вас становится невидимым для цели, пока цель не окажется смежной с ним или до конца вашего следующего хода.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, но невидимость не прекращается, когда цель станет смежной с союзником.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода ваши союзники становятся невидимыми для цели, пока не смежны с ней.

Оружие из тумана Атака пси-воина 3

Ваше оружие трансформируется. Теперь оно сделано из тумана, что позволяет вашим ударам проникать сквозь броню, плоть и призрачные сущности. Усиливая концентрацию тумана, вы можете заставить призрачных существ стать материальными.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Реакции
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, и если цель неосязаема, то она не получает от этого преимуществ против этой атаки и получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и цель до конца вашего следующего года не получает преимуществ от того, что она неосязаема.

Призрачный легион Атака пси-воина 3

Вы вводите врага в заблуждение, убедив его, что на него нападает целый легион неприятелей. Потратив больше силы, вы можете сделать фантомов более материальными, заставляя врага застыть в нерешительности.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. Цель до конца вашего следующего хода предоставляет вашим союзникам боевое превосходство, пока те смежны с ней.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф к броскам рукопашных и ближних атак. Штраф равен вашему модификатору Харизмы.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения. Цель становится обездвиженной, и до конца вашего следующего хода предоставляет вашим союзникам боевое превосходство, пока те смежны с ней.

Ужасное видение Атака пси-воина 3

Молниеносной атакой вы вводите врага в заблуждение, и он видит вместо вас ужасного монстра, удар которого заставляет его отступить. Вы можете приложить больше силы, чтобы заставить отступить и других врагов

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Страх**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и вы толкаете цель на 2 клетки.

Усиление 1

Попадание: Как уже описано выше, но вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы. Кроме того, до конца вашего следующего хода если вы или ваши союзники тянете, толкаете или сдвигаете цель, то вынужденное перемещение увеличивается на 1 клетку.

Усиление 2

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы. После толчка вы сдвигаете на 1 клетку всех врагов, смежных с целью.

Дисциплины на день 5 уровня

Вихрь кошмаров Атака пси-воина 5

Вы создаёте вокруг себя вихрь кошмаров, охватывающих головы врагов, заставляя их бежать от воображаемой атаки.

На день ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Страх**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены каждый раз, когда в пределах трёх клеток от вас начинают свой ход враги, вы можете свободным действием сдвинуть цель на 1 клетку.

Вызывающий удар Атака пси-воина 5

Нанося удар, вы высвобождаете психическую энергию, деформирующую разум врагов, сражающихся с вами, что вынуждает их стараться подойти к вам.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**, **Стойка**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы встаёте в вызывающую стойку. Пока вы находитесь в стойке, вы можете совершать следующую вторичную атаку:

Провоцированное действие **Рукопашный** 1
Триггер: Отмеченный вами смежный враг совершает в свой ход перемещение, не совершая шаг
Вторичная цель: Вызвавший срабатывание враг
Вторичная атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. В конце хода вторичной цели вы можете свободным действием подтянуть её на количество клеток, равное её скорости.

Форма живого камня Атака пси-воина 5

Вы укрепляете свою плоть, превращаясь в живую статую, нанося при этом тяжёлые удары, опрокидывающие врагов на землю.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**, **Превращение**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и вы сбиваете цель с ног.
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца сцены вы принимаете форму живого камня. Находясь в этой форме, вы можете использовать описанное ниже усиление для неограниченных атакующих талантов пси-воина с ключевым словом «усиливаемый». Это усиление идёт вдобавок к эффектам, которые могут быть у неограниченного таланта, не заменяя их.

Усиление 1
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость 5 ко всем видам урона. Кроме того, выберите одно существо, по которому попала эта неограниченная атака. Это существо получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Хищник на охоте Атака пси-воина 5

Вы выбрасываете волну психический энергии. Она лишает врагов отваги и страх заполняет их сердца.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**, **Страх**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Телосложение против Воли
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения.
Промах: Половина урона.
Эффект: Досягаемость цели уменьшается на 1 (минимальное значение 1) и каждый раз, когда по цели попадает чья-либо атака, вы можете свободным действием сдвинуть её на 1 клетку (спасение оканчивает и то, и другое).

Дисциплины-приёмы 6 уровня

Крылатое оружие Приём пси-воина 6

Вы передаёте в своё оружие психическую энергию, нарушая физические законы, и если вы метнёте его, оно полетит, словно у него есть крылья.

На сцену ♦ **Психический**
Малое действие **Персональный**
Эффект: Выберите оружие, находящееся в руках. Следующая рукопашная атака, совершенная вами этим оружием до конца вашего следующего хода, станет дальнобойной атакой с дальностью 10. После совершения атаки оружие вернётся в вашу руку.

Прыжок оленя Приём пси-воина 6

Вы взмываете в воздух, усиливая свой прыжок психической магией.

Неограниченный ♦ **Психический**
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете проверку Атлетики для прыжка с бонусом +5. Считается, что перед прыжком вы совершили разбег.

Психическая западня Приём пси-воина 6

Вы устанавливаете с врагом ментальную связь, и путешествуете сквозь разрыв в пространстве, внезапно появляясь рядом с этим врагом.

На сцену ♦ **Психический**, **Телепортация**
Действие движения **Дальнобойный** 10
Цель: Одно отмеченное вами существо
Эффект: Вы телепортируетесь в смежную с целью клетку. До конца вашего хода цель предоставляет вам боевое превосходство.

Чувство разума Приём пси-воина 6

Вы расширяете границы своих чувств, и с помощью внутреннего ока заглядываете за пределы материального мира в поисках живых разумных существ.

На сцену ♦ **Психический**
Малое действие **Персональный**
Эффект: До конца вашего следующего хода вы знаете местоположение всех живых существ в пределах 10 клеток от вас. Пока действует этот эффект, вы не предоставляете этим существам боевого превосходства, и если у них есть укрытие или покров, вы не получаете штраф –2 к броскам атаки по ним.

Неограниченные дисциплины 7 уровня

Каменный судья Атака пси-воина 7

В мгновение ока вы становитесь тяжелы как камень, что позволяет вам опрокинуть врага наземь.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Стойкости
Попадание: Урон, равный модификатору Телосложения + модификатор Мудрости, и вы сбиваете цель с ног.

Усиление 1
Эффект: После совершения атаки вы совершаете шаг на 2 клетки в клетку, смежную с целью.

Усиление 2
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и вы сбиваете цель с ног.

Натиск молнии Атака пси-воина 7

Подобно удару молнии, вы обрушиваетесь на поле битвы и наносите ответные удары, дабы помочь своим друзьям. Если захотите, вы можете перевести на себя атаку врага.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Усиливаемый**

Немедленное прерывание **Рукопашный** 1

Триггер: Враг в пределах 5 клеток от вас выбирает вашего союзника в качестве цели для атаки.

Эффект: Перед началом атаки врага вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости, в клетку, смежную с вызвавшим срабатывание врагом.

Цель: Вызывавший срабатывание враг.

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения.

Эффект: В свой следующий ход вы не получаете обычное стандартное действие.

Усиление 1

Попадание: Как уже описано выше, и цель получает штраф к вызвавшей срабатывание атаке, равный вашему модификатору Харизмы.

Усиление 2

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и вы становитесь целью вызвавшей срабатывание атаки.

Эффект: В свой следующий ход вы получаете обычное стандартное действие.

Призрак стали Атака пси-воина 7

Ваш взмах оружием лишь отвлекает врага от настоящей атаки копьём псионической энергии, которая заставляет врага нанести вред самому себе.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода, когда цель впервые попадает или промахивается по любому вашему союзнику, она получает урон психической энергией, равный вашему модификатору Мудрости.

Усиление 1

Попадание: Выберите одну из стандартных рукопашных атак цели. Этой атакой цель попадает по самой себе.

Усиление 2

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода в следующий раз, когда цель совершает рукопашную атаку, вы можете выбрать, какое существо ей атаковать (кроме самой цели).

Псионическая скорость Атака пси-воина 7

Ваши движения размыты, и нанося серию быстрых атак, вы заставляете врагов считать вас угрозой.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Усиливаемый**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Цель: Одно, два или три существа

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор], и вы метите цель до конца своего следующего хода.

Усиление 1

Эффект: После первой и второй атаки вы совершаете шаг на одну клетку в клетку, смежную со следующей целью.

Усиление 2

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения.

Эффект: Вы метите цель до конца своего следующего хода.

Удар по самосознанию Атака пси-воина 7

Ваш удар передаёт поток психической энергии, которая путает врага.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Усиливаемый**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и до конца вашего следующего хода цель не может получить боевое превосходство.

Усиление 1

Особенность: Совершая провоцированную атаку, вы можете вместо стандартной рукопашной атаки использовать этот талант.

Усиление 2

Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и конца вашего следующего хода цель не может получить боевое превосходство.

Дисциплины на день 9 уровня

Железная темница Атака пси-воина 9

Когда вы наносите удар по врагу, психическая энергия вырывается из вашего оружия и превращает его в железную статую.

На день ♦ **Оружие**, **Превращение**, **Психический**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против Стойкости

Попадание: Цель становится ошеломлённой и приобретает иммунитет ко всем видам урона кроме психической энергии (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: До конца вашего следующего хода цель становится ошеломлённой и приобретает иммунитет ко всем видам урона кроме психической энергии.

Молот разума Атака пси-воина 9

Вы сминаете разум врага и вытягиваете из него силу.

На день ♦ **Оружие**, **Псионический**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и до конца вашего следующего хода цель становится изумлённой. Кроме того, вы восстанавливаете 2 единицы силы.

Промах: Половина урона. Кроме того, вы восстанавливаете 1 единицу силы.

Натиск Атака пси-воина 9

Совершая удар, вы высвобождаете волну искрящейся психической энергии, отбрасывающую врага назад.

На день ♦ **Оружие**, **Псионический**

Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения, и вы толкаете цель на 2 клетки.

Промах: Половина урона, и вы толкаете цель на 1 клетку

Состояние бестелесности Атака пси-воина 9

Ваша атака обращает вас и вашего врага в частично жидкую форму.

На день ♦ **Оружие**, **Превращение**, **Психический**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Стойкости
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и цель получает штраф к броскам атаки и спасброскам, равный вашему модификатору Мудрости (спасение оканчивает). Штраф также оканчивается, если цель заканчивает свой ход, не совершив во время него ни одной атаки.
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца сцены вы находитесь в состоянии бестелесности. Находясь в этом состоянии, вы можете использовать описанное ниже усиление для неограниченных атакующих талантов пси-воина с ключевым словом «усиливаемый». Это усиление идёт вдобавок к эффектам, которые могут быть у неограниченного таланта, не заменяя их.
Усиление 1
Эффект: До или после атаки вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости. Во время этого перемещения вы можете проходить сквозь клетки, занятые врагами. Кроме того, выберите одно существо, по которому попала эта неограниченная атака. Это существо получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Удар неотвратимой смерти Атака пси-воина 9

Вы проецируете в разум врага видение его смерти.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**, **Психическая энергия**, **Стойка**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Телосложение против Воли
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения и продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).
Эффект: Вы встаёте в стойку неотвратимой смерти. До конца стойки вы можете совершать следующую вторичную атаку:
Провоцированное действие **Рукопашный** 1
Триггер: Смежный враг, отмеченный вами, совершает в свой ход перемещение, не являющееся шагом
Вторичная цель: Вызвавший срабатывание враг
Вторичная атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор], и в конце этого хода вторичная цель проваливает свой первый спасбросок.
Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения.

Дисциплины-приёмы 10 уровня

Аспект битвы Приём пси-воина 10

Вы высвобождаете силу своего разума, превращаясь в существо из чистой психонической энергии.

На день ♦ **Превращение**, **Психический**, **Телепортация**
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете до конца сцены сопротивляемость 5 ко всем видам урона и можете действием движения телепортироваться на 3 клетки.

Железный страж Приём пси-воина 10

За мгновение ока ваша кожа становится твёрдой как железо, и атаки ваших врагов не могут причинить вам вред.

На день ♦ **Психический**
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Вы получаете урон от атаки.
Эффект: Урон снижается до нуля, но на вас действуют прочие эффекты атаки, если таковые имеются.

Скорость стража Приём пси-воина 10

Если вы видите, что ваш союзник дрогнул под атакой врага, вы молниеносно прикрываете его от последующих атак.

Неограниченный ♦ **Психический**
Немедленный ответ **Рукопашный** 1
Триггер: Союзник в смежной клетке получает урон.
Цель: Вызывавший срабатывание союзник
Эффект: Вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Теневой союзник Приём пси-воина 10

Ваш силуэт мерцает, пока вы посылаете на врагов волны психонической энергии. В их разумах вы исчезаете, а вместо вас появляется ужасающий двойник.

На день ♦ **Иллюзия**, **Психический**, **Созидание**
Малое действие **Дальнобойный** 5
Эффект: Вы создаёте своего иллюзорного двойника в свободной клетке в пределах досягаемости таланта. Двойник существует до конца сцены. Вы получаете бонус таланта +4 ко всем защитам от атак, которые не затрагивают вас и вашего двойника одновременно. Частью действия движения вы можете переместить двойника на 5 клеток.
Несмотря на то, что у него нет хитов, двойник может быть целью рукопашных и дальнобойных атак. Как только рукопашная или дальнобойная атака причиняет ему любой урон, двойник исчезает.

Неограниченные дисциплины 13 уровня

Жестокое заграждение Атака пси-воина 13

Вы раз за разом хлещете своего врага оружием, пока не повергнете его наземь.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД. Три атаки.
Попадание: Урон, равный модификатору Телосложения.
Эффект: Если вы попали по цели два или больше раз, вы сбиваете её с ног.
Усиление 1
Атака: Телосложение против КД. Четыре атаки.
Усиление 4
Атака: Телосложение против КД. Четыре атаки.
Попадание: Урон, равный модификатору Телосложения + модификатор Харизмы.

Заманивающая сталь Атака пси-воина 13

Ваш удар сопровождается вспышкой психонической энергии, заставляющей врага или атаковать вас, или испытать страдания. Усиливая мощь вспышки, вы можете задеть больше врагов.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. Вы можете свободным действием использовать против цели талант *требование пси-воина*.
Эффект: До конца вашего следующего хода, каждый раз, когда враги попадают рукопашными атаками по смежным с вами союзникам, эти враги получают урон психической энергией, равный вашему модификатору Харизмы.
Усиление 1
Эффект: Как уже описано выше, но враг получает урон даже если промахнётся.
Усиление 4
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и вы подтягиваете на 1 клетку всех врагов в пределах 2 клеток от себя. Вы можете свободным действием использовать против всех смежных врагов талант *требование пси-воина.*

Ошеломляющий удар Атака пси-воина 13

Вы атакуете врага сверкающей психической энергией, вызывая у него головокружение, лишающее его точки опоры.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Усиление 1
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода, когда цель атакует любого вашего союзника, вы можете по завершении атаки свободным действием сдвинуть цель на 1 клетку.

Усиление 4
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и до конца вашего следующего хода цель становится изумлённой.

Подавляющий выпад Атака пси-воина 13

Вы совершаете выпад в сторону врага. Досягаемость вашего оружия увеличивается за счёт магии.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие досягаемость + 1
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения.

Усиление 1
Атака: Как уже описано выше, и вы не получаете штраф –2 против врага, обладающего укрытием.

Усиление 4
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения. Вы сдвигаете всех существ, смежных с целью, на 1 клетку, после чего сдвигаете цель на 2 клетки.

Сети предательства Атака пси-воина 13

Вы создаёте вокруг врага сеть психической энергии, убеждающую его в предательстве соратников. Усилив сеть, вы можете заставить соратников врага оправдать его ожидания.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Очарование**, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода цель получает урон психической энергией 2 всякий раз, когда смежный с ней ваш враг совершает атаку.

Усиление 1
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода все враги получают штраф –2 к броскам атаки, пока они смежны с целью.

Усиление 4
Попадание: Урон психической энергией 2[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода, каждый раз, когда враги совершают атаки по вашим союзникам, смежным с целью, они также совершает эту же атаку и по цели.

Дисциплины на день 15 уровня

Мысленное лезвие Атака пси-воина 15

Вы взмахиваете оружием и направляете в разум врага волну боли. И хотя ваш удар не достаёт до цели, враг падает наземь, словно его ударили по жизненно важным органам.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Воли

Попадание: Цель теряет сознание (спасение оканчивает).
Последствие: Урон психической энергией 10 + модификатор Телосложения.

Промах: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Удар парализующего страха Атака пси-воина 15

Вы совершаете оружием запутанные движения, накапливая в нём психическую энергию для удара. Ваш враг парализован страхом, ведь перед его глазами промелькивают жуткие сцены адских мук.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**, **Стойка**, **Страх**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Телосложение против Воли

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и первичная цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, и до конца вашего следующего хода первичная цель становится обездвиженной.

Эффект: Вы встаете в стойку парализующего страха. До конца стойки вы можете совершать следующую вторичную атаку:
Провоцированное действие **Рукопашный** 1
Триггер: Отмеченный вами смежный враг совершает перемещение, не являющееся шагом
Вторичная цель: Вызвавший срабатывание враг
Вторичная атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и вторичная цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.
Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения.

Умственный раскол Атака пси-воина 15

Ваша атака разрушает разум врага, заставляя его вернуться к животному состоянию и сконцентрировать свою ярость на вас.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**, **Страх**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Воли.

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения. Каждый раз, когда цель атакует, она использует только стандартные атаки и обязана включать вас в качестве цели (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона. До конца вашего следующего хода каждый раз, когда цель атакует, она использует только стандартные атаки и обязана включать вас в качестве цели.

Форма сияющего пламени Атака пси-воина 15

Атакуя врагов, в их глазах вы становитесь существом из огня. Каждым ударом вы наносите светящиеся раны, сжигающие врагов изнутри.

На день ♦ **Огонь**, **Оружие**, **Превращение**, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно или два существа
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения, и продолжительный урон огнём и психической энергией 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму сияющего пламени. Находясь в этой форме, вы можете использовать описанное ниже усиление для неограниченных атакующих талантов пси-воина с ключевым словом «усиливаемый». Это усиление идёт вдобавок к эффектам, которые могут быть у неограниченного таланта, не заменяя их.

Усиление 1
Эффект: Выберите одно существо, по которому попала эта неограниченная атака. Это существо получает дополнительный урон огнём и психической энергией, равный вашему модификатору Мудрости.

Дисциплины-приёмы 16 уровня

Внезапный натиск Приём пси-воина 16

Вместе со вспышкой психической энергии, вы оказываетесь рядом с выбранным вами врагом.

На сцену ♦ **Психический**, **Телепортация**
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы телепортируетесь в клетку, смежную с отмеченным вами врагом.

Выносливость разума Приём пси-воина 16

Вы мобилизуете внутренние способности организма к самоисцелению и затягиваете свои раны.

На день ♦ **Исцеление**, **Психический**
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы используете исцеление. Кроме того, до конца сцены вы получаете регенерацию 5, пока вы находитесь в раненом состоянии.

Расширение внутреннего взора Приём пси-воина 16

Вы останавливаете ход своих мыслей, чтобы увидеть внутренним оком детали, ранее незаметные.

На сцену ♦ **Психический**
Свободное действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус таланта +5 к своей следующей проверке Внимательности или Проницательности в текущей сцене.

Щит железного разума Приём пси-воина 16

Из психической силы вы создаёте щит, защищающий союзников.

На день ♦ **Зона**, **Психический**
Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Эффект: Вспышка создаёт зону, существующую до конца сцены. Когда вы перемещаетесь, зона перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Находясь в зоне, вы и ваши союзники получаете бонус таланта +4 к Воле и спасброскам.

Неограниченные дисциплины 17 уровня

Боевой вихрь Атака пси-воина 17

Ваша атака создаёт вихрь психической энергии, которая обрушивается на врагов. Увеличивая интенсивность вихря, вы можете перемещать или останавливать врагов.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода каждый раз, когда какой-нибудь враг начинает свой ход в пределах 2 клеток от вас, а заканчивает его на расстоянии более 2 клеток от вас, он получает урон психической энергией, равный вашему модификатору Телосложения.

Усиление 1
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода цель, пока находится на расстоянии 2 клеток от вас, получает штраф –2 к броскам атаки по вашим союзникам, находящимся от вас на расстоянии более 2 клеток.

Усиление 4 (Телепортация)
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода, каждый раз, когда какой-нибудь враг начинает свой ход в пределах 2 клеток от вас, а заканчивает его на расстоянии более 2 клеток от вас, вы можете свободным действием телепортировать этого врага на 3 клетки, и он становится обездвиженным до конца своего следующего хода.

Гноящаяся рана Атака пси-воина 17

Вы бьёте и рубите, нанося врагу открытые физические и психические раны, отдающиеся болью каждый раз, когда вы усиливаете натиск.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и ваша следующая атака с ключевым словом «псионический», совершённая по цели до конца вашего следующего хода, причиняет дополнительный урон психической энергией 1к6.

Усиление 1
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода цель теряет свою сопротивляемость к психической энергии.

Усиление 4
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения, и ваша следующая атака с ключевым словом «псионический», совершённая по цели до конца вашего следующего хода, причиняет дополнительный урон психической энергией 1к6

Запутывающее оружие Атака пси-воина 17

Вы усиливаете свою атаку псионической энергией, позволяющей вам ударить крайне точно, заставив оппонентов двигаться так, как вы им прикажете.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. Вы сдвигаете цель на 1 клетку, после чего сами совершаете шаг на 1 клетку в пространство, только что освобождённое целью.

Усиление 1
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода каждый раз, когда цель совершает шаг, вы можете в конце этого шага свободным действием сдвинуть её на 1 клетку.

Усиление 4
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения. До конца своего следующего хода, каждый раз, попадая по любому врагу, вы можете сдвинуть этого врага на 2 клетки.

Ослепительная атака Атака пси-воина 17

Ваши враги стараются ускользнуть от вас, но вы атакуете столь стремительно, что ваши движения словно смазываются. Вы отправляете врага в другую сторону, и с помощью псионической энергии приковываете его к месту.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Усиливаемый**
Немедленное прерывание **Рукопашный** 1
Триггер: Отмеченный вами смежный враг совершает шаг
Цель: Вызвавший срабатывание враг
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. Вы сдвигаете цель на 1 клетку, и она становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Эффект: В своём следующем ходу вы не получаете обычное стандартное действие.

Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, и цель не может телепортироваться и получает иммунитет к вынужденному перемещению, пока она обездвижена этой атакой.

Усиление 4
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения. Вы сдвигаете цель на 2 клетки, и она становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.
Эффект: В своём следующем ходу вы получаете обычное стандартное действие.

Поступь гончей Атака пси-воина 17

Ваш удар сминает врага, позволяя вам наладить с ним псионическую связь и держать его рядом с собой.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. Если цель в своём следующем ходу отойдёт от вас, вы можете по завершении перемещения цели свободным действием сделать шаг на 3 клетки в клетку, находящуюся ближе к ней.

Усиление 1
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода вы получаете иммунитет к состояниям замедления и обездвиживания.

Усиление 4 (Телепортация)
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения. Если цель в своём следующем ходу уйдет от вас, вы можете по завершении передвижения цели свободным действием телепортироваться в клетку, смежную с ней.

Дисциплины на день 19 уровня

Беспощадный удар Атака пси-воина 19

Вы занимаете идеальную позицию, наносите точный удар и оставляете кровоточащую рану. Находясь в этой стойке, вы можете наносить ошеломляющие удары по любому врагу, что пытается проскользнуть мимо.

На день ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Стойка**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Первичная цель: Все враги во вспышке
Первичная атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы встаёте в стойку идеального штурма. До конца стойки вы можете совершать следующую вторичную атаку:
Провоцированное действие **Рукопашный** 1
Триггер: Отмеченный вами смежный враг совершает в свой ход перемещение, не являющееся шагом
Вторичная цель: Вызвавший срабатывание враг
Вторичная атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и вторичная цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения.

Мстительный разум Атака пси-воина 19

Видя, как ваших друзей атакуют, вы контролируете свой гнев, фокусируя его таким образом, чтобы добиться максимальной точности своих атак.

На день ♦ **Оружие**, **Псионический**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Телосложения.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель атакует любого вашего союзника, вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +2 к броскам атаки по цели. Если в момент атаки целью вашего союзника вы уже иимели бонус от этого таланта, то бонус увеличивается на 1.

Разрушение разума Атака пси-воина 19

Вы направляете психический шип боли в сознание врага. Каждый раз, когда вы бьете по врагу, шип вибрирует сильнее, заставляя его биться в агонии.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Воли
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения.
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель получает продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает). Пока продолжительный урон не прекратится, каждый раз, когда вы попадаете по цели, продолжительный урон увеличивается на 5.

Форма украденной личности Атака пси-воина 19

Вы поочередно превращаете себя в подобия своих врагов. Используя эти формы, вы заставляете врагов наносить удары сами себе.

На день ♦ **Оружие**, **Очарование**, **Превращение**, **Психический**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения.
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца сцены вы принимаете форму украденной личности. Находясь в этой форме, вы можете использовать описанное ниже усиление с вашими неограниченными атаками пси-воина с ключевым словом «усиливаемый». Это усиление является дополнением к эффектам неограниченной атаки, оно их не замещает.
Усиление 2
Эффект: Выберите одно существо, по которому попала эта неограниченная атака, и выберите стандартную рукопашную атаку этого существа. Свободным действием оно попадает этой атакой по себе.

Дисциплины-приёмы 22 уровня

Выносливость бессмертного Приём пси-воина 22

Вы обращаетесь к внутренним резервам психической энергии, чтобы затянуть самые серьёзные раны.

На день ♦ **Психический**
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете временные хиты в количестве, равном вашему значению ранения.

Идеальный взор Приём пси-воина 22

Вы выносите свой ум за рамки тела, игнорируя препятствия для нахождения врагов.

На день ♦ **Психический**
Малое действие **Персональный**
Эффект: До конца своего следующего хода вы игнорируете все преграды на линии обзора и на линии воздействия, находящиеся в пределах 20 клеток. Если у врагов, находящихся в пределах этого расстояния, есть укрытие иди покров, вы не получаете штраф –2 к броскам атаки по ним.

Неудержимый маневр Приём пси-воина 22

Дав нужную оценку слабостям противников, вы проскальзываете сквозь их ряды и занимаете выгодную тактическую позицию.

На сцену ♦ **Психический**
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете шаг на 12 клеток, во время которого можно проходить сквозь клетки, занятые врагами.

Тактическое превосходство Приём пси-воина 22

Вы становитесь воплощением битвы, используя малейшие недостатки в защите врагов для получения преимущества над ними.

На день ♦ **Психический**
Малое действие **Персональный**
Эффект: До конца сцены все враги предоставляют вам боевое превосходство.

Неограниченные дисциплины 23 уровня

Доспех из лезвий Атака пси-воина 23

Когда враг атакует вашего союзника, вы вступаете в дело, чтобы защитить друга.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Немедленное прерывание **Рукопашный** 1
Триггер: Смежный с вами враг нацеливается на одного из ваших союзников рукопашной атакой
Цель: Вызвавший срабатывание враг
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и цель атакует вас вместо союзника.
Эффект: В своём следующем ходу вы не получаете обычное стандартное действие.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и цель получает штраф к броску атаки, равный вашему модификатору Харизмы.
Усиление 6
Попадание: Урон 3 [Ор] + модификатор Телосложения, вы сдвигаете цель на 3 клетки и совершаете шаг 3 клетки в клетку, смежную с целью. После этого цель атакует вас вместо союзника.
Эффект: В своём следующем ходу вы получаете обычное стандартное действие.

Завеса мысленного ока Атака пси-воина 23

Вы высвобождаете в мозгу врага вспышку психической энергии, затеняющую его зрение. Вы можете усилить вспышку, чтобы ещё больше нарушить зрение врага.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода все существа, находящиеся на расстоянии более 4 клеток от цели, считаются для неё имеющими полный покров.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и до конца вашего следующего хода все ваши союзники, находящиеся в пределах 10 клеток от вас, становятся невидимыми для цели.
Усиление 6
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения, и до конца вашего следующего хода цель становится ослеплённой.

Ловкое нападение Атака пси-воина 23

Вы прыгаете к врагу и обрушиваете на него серию ударов, пробивающих его оборону.

Неограниченный ♦ **Оружие, Психический, Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД. Если в начале этого хода вы находились на клетке, не смежной с целью, то для этой атаки цель предоставляет вам боевое превосходство.
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и вы совершаете шаг на 3 клетки. Если в следующем ходу вы используете эту атаку без усилений, то можете до или после атаки свободным действием совершить шаг на 3 клетки.
Усиление 6
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения, и до конца вашего следующего хода вы становитесь невидимым для цели.

Натиск битвы Атака пси-воина 23

Ваша психическая атака давит на врага, лишая его способности маневрировать.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. Клетки, смежные с вами или вашими союзниками, становятся для цели до конца вашего следующего хода труднопроходимой местностью.
Усиление 2
Попадание: Урон2 [Ор] + модификатор Телосложения, и цель не может совершать шаг до конца вашего следующего хода.
Усиление 6
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода цель становится обездвиженной и предоставляет вашим союзникам боевое превосходство.

Сила огра Атака пси-воина 23

Вы наливаетесь силой огра и обрушиваете на врага удар такой силы, что тот падает и становится лёгкой целью для ваших союзников.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор]. Вы сбиваете цель с ног, и если до конца вашего следующего хода она встаёт, то это провоцирует атаки.
Усиление 2
Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Попадание: Урон 2 [Ор]. Вы сбиваете цель с ног, и если до конца вашего следующего хода она встаёт, то это провоцирует атаки.
Усиление 6
Попадание: Урон 3[Ор], и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Вы сбиваете цель с ног, и если до конца вашего следующего хода она встаёт, то это провоцирует атаки.

Дисциплины на день 25 уровня

Воровство жизненных сил Атака пси-воина 25

Ваша атака устанавливает короткую психическую связь с врагом, которая похищает его ментальную силу и восполняет вашу.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Воли
Попадание: Урон психической энергией 5[Ор] + модификатор Телосложения.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы восстанавливаете 6 единиц силы.

Психический молот Атака пси-воина 25

Ваша атака не даёт врагу ясно мыслить. Приложив немного умственных сил, вы можете контролировать действия врага.

На день ♦ **Оружие**, **Очарование**, **Псионический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Воли
Попадание: Урон психической энергией 3[Ор] + модификатор Телосложения, и цель становится доминируемой (спасение оканчивает). До тех пор, пока действует доминирование, вы можете в начале каждого хода цели свободным действием сдвинуть её на количество клеток, равное её скорости.
Промах: Половина урона, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Удар смертельной спешки Атака пси-воина 25

Вы проноситесь по полю битвы, стремительно перемещаясь между врагами с такой скоростью, что враги думают, будто столкнулись с целой армией.

На день ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Стойка**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно, два, три или четыре существа
Первичная атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения.
Промах: Половина урона.
Эффект: Перед каждой атакой кроме первой вы совершаете шаг на расстояние, равное своей скорости. После совершения всех атак вы встаёте в стойку смертельной спешки. До конца стойки вы можете совершать следующую вторичную атаку:
Провоцированное действие **Рукопашный** 1
Триггер: Отмеченный вами смежный враг совершает в свой ход перемещение, не являющееся шагом
Вторичная цель: Вызвавший срабатывание враг
Вторичная атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения. Вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости, и совершаете стандартную рукопашную атаку по другому врагу.

Форма сияющей мысли Атака пси-воина 25

Ваши разум и тело становятся единым целым. Ваши атаки совершенны, а сами вы превращаетесь в существо из чистой энергии мысли.

На день ♦ **Оружие**, **Превращение**, **Псионический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Эффект: Цель получает урон психической энергией 20 + ваш модификатор Телосложения. После этого вы до конца сцены принимаете форму сияющей мысли. Находясь в этой форме, вы можете использовать описанное ниже усиление с вашими неограниченными атаками пси-воина с ключевым словом «усиливаемый». Это усиление является дополнением к эффектам неограниченной атаки, оно их не замещает.
Усиление 2
Эффект: До конца своего следующего хода вы получаете бонус +2 ко всем защитам от целей использованной неограниченной атаки. Кроме того, выберите одно существо, по которому попала эта неограниченная атака. Это существо получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Неограниченные дисциплины 27 уровня

Зеркальный разум Атака пси-воина 27

Вы насыщаете разум врага видениями, нарушающими его восприятие своих врагов. Делая видения более реальными, вы можете манипулировать врагом, чтобы заставлять его атаковать того, кого вы сами выберете.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Очарование**, **Псионический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода цель получает штраф –5 к броскам атаки по всем существам кроме вас.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода цель провоцирует атаки, когда совершает любую атаку, не включающую в качестве цели хотя бы одного вашего врага.
Усиление 6
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения, и цель становится доминируемой до конца вашего следующего хода. Пока цель находится под доминированием, она получает боевое превосходство над собой и вашими врагами.

Ловушка трусости Атака пси-воина 27

Ваша атака подрывает уверенность врага в необходимости атаковать кого-либо кроме вас. Приложив больше силы, вы можете ошеломить его.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и вы отмечаете цель до конца своего следующего хода.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и вы отмечаете цель до конца своего следующего хода.
Особенность: Совершая провоцированную атаку, вы можете вместо стандартной рукопашной атаки использовать этот талант.
Усиление 6
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Превосходная поправка Атака пси-воина 27

После промаха по врагу вы перехватываете оружие и наносите ещё один удар.

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Псионический**, **Усиливаемый**
Малое действие **Рукопашное** оружие
Цель: Враг, по которому вы промахнулись атакой в этом ходу
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения.
Усиление 2
Атака: Телосложение против Реакции
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения.
Усиление 6
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения.
Промах: Вы восстанавливаете единицы силы, потраченные на усиление этого таланта.

Психический шторм Атака пси-воина 27

Вы высвобождаете шторм психической энергии, наносящий урон врагу и усиливающий ваш талант «мысленный шип».

Неограниченный ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения.
Эффект: До конца вашего следующего хода ваш талант *мысленный шип* причиняет дополнительный урон 5 + ваш модификатор Мудрости.

Усиление 2
Ближняя вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке.
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и вы отмечаете цель до конца своего следующего хода.

Усиление 6
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Телосложения.
Эффект: Вы можете до конца своего следующего хода использовать талант *мысленный шип* свободным действием, и он причиняет дополнительный урон 5 + ваш модификатор Мудрости.

Дисциплины на день 29 уровня

Разделяющий разум удар Атака пси-воина 25

Кромсая врага, вы выпускаете волны психической энергии, заставляющей его терять ориентацию в пространстве.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**, **Психическая энергия**, **Стойка**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Первичная цель: Все существа во вспышке
Первичная атака: Телосложение против Воли
Попадание: Урон психической энергией 4[Ор] + модификатор Телосложения, первичная цель становится изумлённой и обездвиженной (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона, и первичная цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Эффект: Вы встаёте в стойку разделения разума. До конца стойки вы можете совершать следующую вторичную атаку:
Провоцированное действие **Рукопашный** 1
Триггер: Отмеченный вами смежный враг совершает перемещение, не являющееся шагом
Вторичная цель: Вызвавший срабатывание враг
Вторичная атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения. Вы сдвигаете вторичную цель на 3 клетки в смежную с собой клетку, и она становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Смертельный прорыв Атака пси-воина 29

Чувствуя защиту врага, вы посылаете в самое уязвимое место неимоверно быстрый смертельный удар.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Телосложения. Урон увеличивается на 5 за каждый эффект на цели, который оканчивается при спасении.
Промах: Половина урона. Урон увеличивается на 2 за каждый эффект на цели, который оканчивается при спасении.

Состояние уничтожения Атака пси-воина 29

Вы усиливаете себя разрушительной магией, и ваши удары ослабляют на время физическую оболочку врага.

На день ♦ **Оружие**, **Превращение**, **Психический**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Стойкости
Попадание: 3[Ор] + модификатор Телосложения, и продолжительный урон 20 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).
Эффект: Вы до конца сцены входите в состояние уничтожения. Находясь в этой форме, вы можете использовать описанное ниже усиление с вашими неограниченными атаками пси-воина с ключевым словом «усиливаемый». Это усиление является дополнением к эффектам неограниченной атаки, оно их не замещает.

Усиление 2
Эффект: Цель этой неограниченной атаки проваливает свой первый спасбросок, совершённый конца вашего следующего хода. Кроме того, выберите одно существо, по которому попала эта неограниченная атака. Это существо получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Удар психической вспышки Атака пси-воина 29

Вы рвётесь к врагу на такой скорости, что ваши движения смазаны, после чего наносите по нему разрушительный удар.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Реакции
Попадание: Урон 7[Ор] + модификатор Телосложения. Если у вас не осталось единиц силы, урон увеличивается на 2 [Ор].
Промах: Половина урона.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА ПСИ-ВОИНА

Вечный клинок

«Ты встретился не только со мной, но и с семью поколениями лучших воинов мира».

Требование: Пси-воин

Орден Вечного Клинка — тайная группа, но вы смогли отыскать её мастеров и добиться права на вступление. Что бы ни привело вас в орден, вы поняли, что сделали правильный выбор в тот самый миг, как только мастера ввели вас в курс дела. В тот день вы впервые научились общаться со своими духовными гидами, отзвуками поколений вечных клинков, живших до вас.

Первые члены ордена предвидели острую потребность в психонической магии. Когда член их организации умирал, они отправляли его разум вперёд по потоку времени в поисках наследников, обладающих достойными качествами и мотивами. Вы — один из таких наследников. Ваши духовные гиды постоянно находятся рядом, обучая вас боевым искусствам вечных клинков. Даже если вы падёте в бою, ваш опыт не пропадёт, вы отправите свой разум в будущее на поиски нового ученика.

Умения пути Вечного клинка

Действие, направленное гидами (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете перебросить следующий бросок атаки, промахнувшийся до конца вашего хода.

Духовный гид (11 уровень): Вы получаете талант *духовные гиды*.

Единицы силы пути совершенства (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительных единицы силы.

Вечный воин (16 уровень): Когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, состояние умирания до конца вашего следующего хода не вынуждает вас ни терять сознание, ни совершать спасброски от смерти.

Дисциплины Вечного клинка

Духовные гиды Умение Вечного клинка

Вы вселяетесь во врага, скрепляя своё оружие с его жизненными силами, и улучшая свою точность.

На сцену ♦ **Психический**, **Усиливаемый**
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Ближайший к вам враг во вспышке
Эффект: Вы получаете бонус +2 к броскам провоцированных атак по цели, и она также предоставляет вам боевое превосходство, если вы являетесь единственным смежным с ней существом. Действует до окончания сцены.
Усиление 1
Особенность: Если в течение этой сцены хиты цели снизятся до 0, вы восстанавливаете использование этого таланта.

Вечная бдительность Атака Вечного клинка 11

Атакуя врага, вы внимательно следите за его боевой стойкой, и когда он совершает движение, вы выводите его из неё.

На сцену ♦ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода цель провоцирует от вас атаки каждый раз, когда совершает шаг.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения. До конца вашего следующего хода цель провоцирует атаки от вас и ваших союзников каждый раз, когда совершает шаг или ближнюю атаку.

Совет духовных гидов Приём Вечного клинка 12

Ваши духовные гиды снабжают вас знаниями, помогающими выдержать любое испытание.

На день ♦ **Психический**
Стандартное действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете тренировку любого нетренированного навыка на ваш выбор. Тренировка сохраняется до вашего следующего привала.

Направленная гидами агрессия Атака Вечного клинка 20

Вы копаетесь в воспоминаниях своих духовных гидов, чтобы лучше узнать тактику врага.

На день ♦ **Оружие**, **Психический**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения, и вы сбиваете цель с ног.
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца сцены вы можете использовать против цели талант *вечная бдительность* в качестве неограниченного таланта. Кроме того, вы восстанавливаете 2 единицы силы.

Железный страж

«Чтобы привлечь моё внимание, тебе следует ударить меня посильнее».

Требование: Пси-воин

Разум гораздо сильнее тела, и никто не подтвердит это правило лучше, чем вы. Будучи железным стражем, вы научились направлять психическую энергию в свою кожу и кости. Силой мысли ваша кожа становится прочной как железо, а ваши кости — тверды как камень. В бою вы словно машина смерти, способная выстоять под ливнем ударов и ответить собственными сокрушительными атаками.

Ваша непревзойдённая стойкость позволяет вам принимать на себя первые атаки врага в любой битве. Вы наслаждаетесь созерцанием удивлённых лиц врагов, наблюдающих, как их мечи, стрелы и когти не причиняют вам ни малейшего вреда. Уверенные в себе, вы находитесь в гуще любой схватки, заставляя врагов атаковать вас в первую очередь.

Умения пути Железного стража

Единицы силы пути совершенства (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Железный контроль (11 уровень): Когда враг тянет или толкает вас, вы можете после завершения вынужденного передвижения свободным действием сдвинуть этого врага на 2 клетки.

Неукротимое железо (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +4 к КД и броскам урона.

Непроницаемое железо (16 уровень): Каждый раз, когда по вам совершают критическое попадание, бросьте к20. Если выпадет «10» или выше, критическое попадание считается обычным.

Дисциплины Железного стража

Сила стража Атака Железного стража 11

В момент удара по врагу ваше оружие сливается с вашим телом и повергает врага наземь.

На сцену ◆ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения + модификатор Мудрости, и вы сбиваете цель с ног. После этого вы совершаете шаг на 2 клетки в клетку, смежную с целью.
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +2 к КД.
Усиление 2
Цель: Одно или два существа

Железная защита Приём Железного стража 12

Ваша кожа становится твёрдой как железо, что позволяет вам устоять даже под самыми смертоносными ударами.

Неограниченный ◆ **Психический**
Стандартное действие **Персональный**
Эффект: До конца вашего следующего хода каждый раз, когда вы получаете урон, бросайте к20. Если выпадет «10» или выше, урон снижается до 0. В противном случае урон уменьшается в 2 раза.

Форма железного стража Атака Железного стража 20

Вы превращаетесь в существо из железа, нагоняя страх на врагов и круша тех, кто осмелился противостоять вам.

На день ◆ **Оружие**, **Превращение**, **Психический**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Телосложение против КД
Попадание: 3[Ор] + модификатор Телосложения, и вы сбиваете цель с ног.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму железного стража. Находясь в этой форме, вы можете использовать описанное ниже усиление с вашими неограниченными атаками пси-воина с ключевым словом «усиливаемый». Это усиление является дополнением к эффектам неограниченной атаки, оно их не замещает.
Усиление 1
Эффект: До начала вашего следующего хода вы получаете бонус таланта +2 к КД, и все смежные с вами враги, которые сбиваются с ног или начинают свой ход, лёжа ничком, получают урон, равный вашему модификатору Телосложения. Кроме того, выберите одно существо, по которому попала эта неограниченная атака. Это существо получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Лезвие ветра

«Ты можешь остановить ветер? Ты можешь поймать его руками? Если нет, то у тебя против меня нет шансов».

Требования: Пси-воин

Вы не проходили тренировок в специальных школах, вы научились своим техникам случайным образом, пробуждая свои способности в схватках и открывая новые приёмы, смешивая психическую силу с ударами оружия. В один прекрасный момент, посреди битвы вы услышали слабый стон ветра — неуловимый, тихий, но однозначно существующий в реальности. Теперь же, во время сражения, ветер превращается в шторм, вливая в ваши атаки новую силу.

То, что вы слышали — это психический ветер, кружащий вокруг вас. Ваши грубые методы ведения боя привели к тому, что часть психической энергии вытекла из вашего разума. Но вместо того, чтобы исчезнуть, она теперь кружит вокруг вас, невидимая и неосязаемая для всех кроме вас и противостоящих вам врагов. Когда вы обращаетесь к этой силе, ваше тело претерпевает странное превращение, исчезая из реального мира на одно или два мгновения до нового появления в другом месте.

Чем больше вы работаете с этой выпущенной психической энергией, тем более эфемерными вы становитесь. Вы можете воззвать к силе, чтобы прорваться сквозь разум врага или можете поглотить её, чтобы исчезнуть и вновь появиться в самом неожиданном месте.

Умения пути Лезвия ветра

Единицы силы пути совершенства (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Заманчивое преимущество (11 уровень): Ваши рукопашные атаки по изумлённым, замедленным или ошеломлённым противникам причиняют им дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы.

Действие ветра (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы до конца своего следующего хода становитесь неосязаемым и можете фазироваться.

Скорость ветра (16 уровень): Вы получаете бонус +2 к скорости. Кроме того, перемещение, дарованное талантом *скорость мысли*, не провоцирует атаки.

Дисциплины Лезвия ветра

Пронзающий ветер Атака Лезвия ветра 11

Нанося удар по врагу, вы создаёте психический ветер, пронзающий его разум.

На сцену ◆ **Оружие**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Мысленный ветер Приём Лезвия ветра 12

Вы чувствуете намерение врага ударить вас, и позволяете ветру, кружащему вокруг, влиться в вашу плоть и отнести вас в безопасное место.

На день ◆ **Психический**
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: По вам попадает враг
Эффект: Вы совершаете шаг на 1 клетку. До конца вашего следующего хода вы становитесь неосязаемым и можете фазироваться, а ваши атаки игнорируют свойство «неосязаемость» цели.

Удар штормового танца Атака Лезвия ветра 20

Вы становитесь ревущим штормом, кружащим врагов и наносящим им удары.

На день ◆ **Оружие**, **Психический**, **Стойка**, **Телепортация**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно или два существа
Первичная атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения.
Эффект: Если вы атакуете этим талантом две цели, то вы телепортируетесь на 5 клеток между первой и второй атакой. Вы встаёте в стойку штормового танца. До конца стойки вы можете совершать следующую вторичную атаку:
Провоцированное действие **Рукопашный** 1
Триггер: Отмеченный вами смежный враг совершает в свой ход перемещение, не являющееся шагом
Вторичная цель: Вызвавший срабатывание враг
Вторичная атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Телосложения и вторичная цель становится замедленной до конца вашего следующего хода. Кроме того, вы телепортируетесь на 5 клеток, а потом телепортируете вторичную цель в смежную с собой клетку.
Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения.

Стальное эго

«Эта схватка может закончиться только твоим поражением»

Требования: Пси-воин, талант *мысленный шип*

Уверенность в своих силах — вот причина ваших побед. Даже если вы терпите неудачу, вы не сомневаетесь в своей возможности преодолеть все трудности, неважно какой ценой. Некоторые люди ошибочно считают вашу самоуверенность высокомерием или глупостью, но вы раз за разом доказываете недоброжелателям правоту своих слов.

Вы поддерживаете свою уверенность в себе мастерством в психонических дисциплинах, оборачивая свои душу, тело и разум в защитную оболочку силы воли, дабы отразить любую атаку, куда бы она ни была направлена, на тело или на разум. Своей непоколебимой решимостью вы можете свести на нет удары врага и неустрашимо выстоять перед всеми его попытками достать вас. Защищённые таким образом, вы проецируете свою личность в разум противника, наполняя его чувством неизбежности поражения.

Умения пути Стального эго

Единицы силы пути совершенства (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Требовательное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, то до конца своего следующего хода вы можете использовать талант *мысленный шип* свободным действием.

Уничтожение разума (11 уровень): Каждый раз, когда вы причиняете урон талантом *мысленный шип*, все враги, смежные с целью, получает урон психической энергией, равный вашему модификатору Харизмы.

Каскад психонической силы (16 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание, вы восстанавливаете 1 единицу силы.

Дисциплины Стального эго

Жгучий упрёк Атака Стального эго 11

Когда вы наносите быстрый ответный удар, враг осознает ошибочность атаки по вам.

На сцену ♦ **Оружие**, **Психонический**, **Усиливаемый**
Немедленный ответ **Рукопашный** 1
Триггер: Смежный с вами враг атакует вас или вашего союзника рукопашной или ближней атакой
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Атака: Телосложение против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Телосложения, и вы отмечаете цель до конца своего следующего хода.
Эффект: До конца вашего следующего хода дальность вашего таланта *мысленный шип* увеличивается до 10, но он остаётся рукопашным талантом. Кроме того, вы можете до начала своего следующего хода один раз использовать талант *мысленный шип* свободным действием.
Усиление 2
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Телосложения, и вы отмечаете цель до конца своего следующего хода.

Презрение к силе Приём Стального эго 12

Силой разума вы приказываете своей коже стать твёрдой как сталь, и отразить направленную на вас атаку.

На сцену ♦ **Психонический**
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: По вам попадает атака, направленная по любой защите кроме Стойкости.
Эффект: Вместо предусмотренной защиты атака совершается против вашей Стойкости, и вы до конца своего следующего хода получаете бонус +2 к Стойкости.

Страх и ненависть Атака Стального эго 20

Нанося удар по врагу, вы вкладываете в него всю силу своей личности. Психический удар буквально разрывает нервы врага.

На день ♦ **Оружие**, **Психонический**, **Психическая энергия**, **Страх**
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Телосложение против Стойкости
Попадание: Урон психической энергией 4[Ор] + модификатор Телосложения, и цель провоцирует атаки каждый раз, когда совершает рукопашные атаки (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и до конца вашего следующего хода цель провоцирует атаки каждый раз, когда совершает рукопашные атаки.
Эффект: До конца сцены вы можете свободным действием сдвигать цель на 1 клетку каждый раз, когда по ней попадает провоцированная атака.

ПСИОНИК

«Мне подвластны желания смертных и бессмертных».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Контроллер. Вы можете мысленно влиять на действия врагов, а также можете расшвыривать их по полю боя психической силой.
Источник силы: Психический. Вы направляете психическую энергию из своего разума, фокусируя её медитациями и самоанализом. Ваша магия направлена на сознание других, либо же на физические силы мира.
Ключевые характеристики: Интеллект, Харизма, Мудрость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани
Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное
Инструменты: Посохи, сферы
Бонус к защите: +2 Воля

Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения
Хитов за уровень: 4
Исцелений в день: 6 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: На 1 уровне выберите 4 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.
Классовые навыки: Внимательность (Мдр), Запугивание (Хар), История (Инт), Магия (Инт), Обман (Хар), Переговоры (Хар), Подземелья (Мдр), Проницательность (Мдр)

Классовые умения: Психическое усиление, Ритуальная магия, Средоточие дисциплины

Психоники — это самые типичные пользователи психической энергии. Психоники используют потенциал, скрытый в каждом сознании, перемещают предметы силой мысли и отдают приказы врагам. Психоники осуществляют свои желания в то время как остальные могут об этом лишь мечтать.

Вы знаете мысленные тропы, которые ведут в удивительные места изменённой реальности. Вы можете быть подростком, который щедро разбрасывается своими открывшимися способностями, татуированным монахом, окончившим тайную академию, фейским колдуном, дурачащим врагов древними позабытыми техниками, или тайным инквизитором, в совершенстве знающим древние тайны.

Вас греет огонь ментальной энергии, мысли друзей и врагов вам видны как на ладони, а ваши собственные мысли — это взятое наизготовку оружие. Если бог может менять мир, а вы можете поработить бога, то кто тогда вы?

«Судьба мира зависит от пламени твоей страсти».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер. Вы наполняете союзников желанием сражаться и пониманием того, что нужно совершить для победы. Когда вы атакуете, вы испускаете мысли, усиливающие эмоции и открывающие правду. В зависимости от выбора классовых умений, ваша вторичная роль будет склоняться или к роли защитника или к роли атакующего.

Источник силы: Психический. Вы — воитель, чьи мысли простираются наружу и проникают во врагов, а также поддерживают союзников.

Ключевые характеристики: Харизма, Телосложение, Мудрость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожы, шкуры, кольчужные доспехи

Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное

Бонус к защите: +1 Стойкость, +1 Воля

Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 5

Исцелений в день: 7 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: На 1 уровне выберите 4 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Знание Улиц (Хар), Магия (Инт), Обман (Хар), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр), Целительство (Мдр)

Классовые умения: *импульс ревнителя,* Мантия ревнителя, Психическое усиление

Те, кто позволяют править собой основными эмоциями, провоцируют безумие и разрушение. Долгое ощущение страха, жадности, похоти или ненависти может ослабить защиту сознания от манипуляций извне. Владея психической силой, вы проецируете на врагов такие эмоции, создавая бреши в их обороне и подрывая их атаки. Вместе с тем вы наполняете союзников отвагой и защищаете их от отчаяния и негативных эмоций.

Ревнители редко обучаются своему искусству посредством обучения. Чаще всего они становятся лидерами неожиданно для самих себя, незадолго до этого ознакомившись с основами психической магии. То, как вы открыли в себе психическое дарование, может повлиять на то, как вы пользуетесь этой силой. Вы могли открыть его в пылу схватки, когда озарение позволило вам проникать в разум врагов. Либо же ваши друзья могли заметить, как в их сознание вмешалось ваше. Вне зависимости от вида откровения, вы узнали, как с помощью этой силы стать сильнее и направить союзников к победе.

Классовые умения ревнителя

Все ревнители обладают следующими классовыми умениями:

Импульс ревнителя

Вы получаете талант *импульс ревнителя*. Ваше возвышенное эмоциональное состояние воодушевляет союзников и помогает им приходить в себя после ранений.

Мантия ревнителя

Состояние собственного разума может быть защитой от разложения и безумия, которые могут возникнуть из базовых эмоций, и потому ревнители входят в особые состояния, дабы защититься от опасностей, которые несут с собой страх, отчаяние и ненависть. Такие состояния называются мантиями. Чаще всего ревнители используют мантии ликования и ясности.

Выберите один из представленных вариантов. Ваш выбор предоставит преимущества вам и вашим союзникам.

Мантия ликования: Вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете бонус к броскам урона провоцированных атак. Этот бонус равен вашему модификатору Телосложения.

Кроме того, все союзники в пределах 5 клеток от вас получают бонус +2 к проверкам Запугивания и Переговоров.

Вы также получаете талант *негодование ревнителя*.

Мантия ясности: Вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете бонус ко всем защитам от провоцированных атак, равный вашему модификатору Мудрости.

Кроме того, все союзники в пределах 5 клеток от вас получают бонус +2 к проверкам Внимательности и Проницательности.

Вы также получаете талант *проворство ревнителя*.

Псионическое усиление

Благодаря дисциплине и тщательному изучению вы овладели псионической магией, предлагающей гибкость, которой нет у других персонажей. Вы знаете множество неограниченных талантов, каждый из которых является проводником, через который вы можете пропустить желаемое количество энергии. Вы храните психическую энергию внутри себя, а в игре это представлено единицами силы. Этими единицами вы можете усиливать неограниченные атакующие таланты, превращая их в подобие талантов на сцену, которыми обладают другие персонажи.

Из-за этого классового умения вы получаете и используете таланты немного не так, как представители большинства других классов.

Неограниченные атакующие таланты: На 1 уровне вы выбираете два неограниченных атакующих таланта и один атакующий талант на день своего класса, но у вас нет атакующих талантов на сцену. Вместо них вы можете с помощью единиц силы усиливать классовые неограниченные атакующие таланты. У этих талантов есть ключевое слово «усиливаемый».

Получая новые уровни, вместо новых атакующих талантов на сцену, вы получаете новые неограниченные атакующие таланты этого класса. На 3 уровне вы выбираете новый неограниченный атакующий талант этого класса. На 7, 13, 17, 23 и 27 уровне вы можете заменить один неограниченный атакующий талант на другой, с уровнем, не превышающим ваш. Оба таланта должны быть из этого класса и у обоих должно быть ключевое слово «усиливаемый».

Единицы силы: Вы начинаете с двумя единицами силы. Вы получаете 2 дополнительные единицы силы на 3 и 7 уровне, 1 дополнительную единицу силы на 13 уровне и по 2 дополнительные единицы силы на 17, 21, 23 и 27 уровне. Если вы получаете единицы силы из другого источника (например, от пути совершенства), добавьте их к общему количеству единиц силы. С помощью единиц силы вы можете усиливать таланты с ключевым словом «усиливаемый», вне зависимости от того, как вы получили этот талант.

Вы восстанавливаете все свои единицы силы, совершая привал или продолжительный отдых.

Уровень	Неограниченные атакующие таланты	Единицы силы
1	Выберите два	Получите 2
3	Выберите один	Получите 2 (итого 4)
7	Замените один	Получите 2 (итого 6)
13	Замените один	Получите 1 (итого 7)
17	Замените один	Получите 2 (итого 9)
21	—	Получите 2 (итого 11)
23	Замените один	Получите 2 (итого 13)
27	Замените один	Получите 2 (итого 15)

Создание ревнителя

Из всех характеристик для ревнителей важнее всего является Харизма. Телосложение важно для талантов, улучшающих атаки союзников, а Мудрость важна, если вы хотите срывать атаки врагов. Вы можете выбирать любые понравившиеся таланты, хотя большинство ревнителей придерживается одного из двух представленных ниже вариантов развития.

ОБЗОР РЕВНИТЕЛЯ

Особенности: Вы ведёте отряд в бой, находясь на передовой, и перемежая сильные рукопашные атаки не менее сильными мысленными атаками. Ваши удары крушат вражеские защиты и делают их уязвимыми. Кроме того, вы можете подталкивать союзников к совершению отважных трюков и маневров, помогающих им занять выгодные позиции или сбросить вражеские влияния.

Религия: Ревнителей тянет к диким и непредсказуемым богам, особенно тем, что олицетворяют войну или дикую природу. Наиболее популярны Корд и Мелора, а более независимые ревнители служат Авандре. Злым ревнителям нравится прислуживать Бейну и Груумшу.

Расы: Чаще всего среди ревнителей встречаются люди, полуэльфы и калаштары, хотя драконорождённые, полурослики, гномы и тифлинги тоже могут преуспеть в этом классе, обладая врождённой харизмой, необходимой для фокусирования их внутренней силы.

Возвышенный ревнитель

Вы с трудом сдерживаете эмоции, которые пытаются сокрушить вашу волю. Когда вы совершаете атаки, они вырываются из вас, увеличивая непоколебимость соратников и сметая уверенность врагов. Харизма должна быть вашей наивысшей характеристикой, за которой следует Телосложение, улучшающее эффекты, ободряющие союзников и подрывающие силы врагов. Если вы хотите разнообразия в талантах, то не повредит высокая Мудрость, хотя Ловкость улучшит инициативу и Реакцию. Ваша вторичная роль — атакующий, и ваши атаки усиливают союзников.

Рекомендуемое классовое умение: Мантия ликования

Рекомендуемая черта: Воодушевляющий Импульс

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Выносливость, Запугивание, Знание Улиц

Рекомендуемые неограниченные таланты: *деморализующий удар, гневный удар*

Рекомендуемый талант на день: *боевая ясность*

Просвещённый ревнитель

Вы считываете слабости своих врагов и открываете их союзникам, а ваша проницательность позволяет союзникам преодолевать негативные эффекты. Сделайте Харизму своей наивысшей характеристикой. Вам также следует увеличить Мудрость, чтобы пользоваться талантами, сбивающими врагов с толку. Высокое Телосложение не только увеличит ваши хиты и Стойкость, но ещё и позволит пользоваться талантами, которые так любят возвышенные ревнители. Ваша вторичная роль — защитник, и вы эффективно охраняете союзников.

Рекомендуемое классовое умение: Мания ясности

Рекомендуемый навык: Поддерживающая Мантия

Рекомендуемые навыки: Обман, Переговоры, Проницательность, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *психический щит*, *фокусирующий удар*

Рекомендуемый талант на день: *прыжок в червоточину*

Таланты ревнителя

Когда вы используете дисциплины ревнителя, вы переносите свои мысли и эмоции на тех, кто вас окружает. Это или наполняет либо отчаянием и болью, либо надеждой и отвагой. Вашим талантам сопутствуют и визуальные проявления, в виде светящегося ореола, исходящего из вашей головы. Цвет этого ореола зависит от вашего настроения, где алый цвет означает злость; зелёный — здоровье и отвагу; чёрный — страх и смерть; и так далее. Когда вы усиливаете свои таланты, увеличивается и ореол.

Классовые умения

У вас есть таланты *импульс ревнителя* и либо *проворство ревнителя*, либо *негодование ревнителя*, в зависимости от классового умения Мантия ревнителя.

Импульс ревнителя Умение ревнителя
Вы посылаете сильные эмоции, ободряющие павшего духом товарища.
На сцену (особенность) ♦ Исцеление, Психический
Малое действие **Ближняя вспышка** 5 (10 на 16 уровне)
Цель: Вы или один союзник
Эффект: Цель может использовать исцеление и восстановить дополнительно 1к6 хитов.
Уровень 6: Количество дополнительных хитов равно 2к6.
Уровень 11: Количество дополнительных хитов равно 3к6.
Уровень 16: Количество дополнительных хитов равно 4к6.
Уровень 21: Количество дополнительных хитов равно 5к6.
Уровень 26: Количество дополнительных хитов равно 6к6.
Мантия ликования: Цель получает до конца вашего следующего хода бонус +1 к броскам атаки.
Мантия ясности: Цель получает до конца вашего следующего хода бонус +1 ко всем защитам.
Особенность: Вы можете использовать этот талант два раза за сцену, но только один раз за раунд. На 16 уровне вы сможете использовать этот талант три раза за сцену, но только один раз в раунд.

Негодование ревнителя Умение ревнителя
Когда по вам попадают, ваш гнев выводит врагов из равновесия.
На сцену ♦ Психический
Не действие **Ближняя** вспышка 5
Триггер: Вы становитесь ранены от атаки
Цель: Все враги во вспышке
Эффект: Все цели до начала вашего следующего хода предоставляют боевое превосходство.

Проворство ревнителя Умение ревнителя
Когда по вам попадают, ваша энергия эмоций воодушевляет союзников.
На сцену ♦ Психический
Не действие **Ближняя** вспышка 5
Триггер: Вы становитесь ранены от атаки
Цель: Все союзники во вспышке
Эффект: Все цели могут свободным действием либо совершить шаг на 1 клетку, либо переместиться на расстояние, равное своей скорости.

Неограниченные дисциплины 1 уровня

Бодрящий удар Атака ревнителя 1
Энергия и эмоции, которые вы вкладываете в свою атаку, перетекают к союзнику.
Неограниченный ♦ Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и один союзник в пределах 5 клеток от вас получает временные хиты в количестве, равном половине вашего уровня + ваш модификатор Харизмы.
Усиление 1 (Исцеление)
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и один умирающий союзник в пределах 5 клеток от вас восстанавливает хиты в количестве, равном вашему модификатору Харизмы.
Усиление 2 (Исцеление)
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, и вы или один союзник в пределах 5 клеток от вас можете использовать исцеление.

Гневный удар Атака ревнителя 1
Вы чувствуете, как внутри закипает гнев, и доверяете нанести удар ближайшему союзнику.
Неограниченный ♦ Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Один враг
Эффект: Один смежный союзник может свободным действием совершить по цели стандартную рукопашную атаку. Если эта атака попадает, то цель получает до конца вашего следующего хода уязвимость ко всем видам урона 2.
Усиление 1
Эффект: Как описано выше, но уязвимость только к урону психической энергией, и она равна 1 + ваш модификатор Харизмы.
Усиление 2
Эффект: Один союзник в пределах 5 клеток от вас может свободным действием совершить шаг в клетку смежную с целью, а также совершить по ней стандартную рукопашную атаку. Если атака попадает, она причиняет цели дополнительный урон 1к8 и цель получает до конца вашего следующего хода уязвимость ко всем видам урона, равную 1 + ваш модификатор Харизмы.

Деморализующий удар **Атака ревнителя 1**
Ярость вашей атаки вызывает у врага приступ страха..
Неограниченный ♦ Оружие, Психический, Страх, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 ко всем защитам.
Усиление 1
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф к Воле, равный 1 + ваш модификатор Телосложения.
Усиление 2
Ближняя вспышка 1
Цель: Все существа во вспышке
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф ко всем защитам, равный 1 + ваш модификатор Телосложения.

Психический щит Атака ревнителя 1
Ударив врага, вы внушаете союзнику уверенность в том, что нужно обороняться.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и один союзник в пределах 5 клеток от вас получает до конца вашего следующего хода бонус таланта +1 ко всем защитам.
Усиление 1
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и один союзник в пределах 5 клеток от вас получает до конца вашего следующего хода бонус таланта к Воле, равный вашему модификатору Мудрости.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, и все союзники в пределах 5 клеток от вас получают до конца вашего следующего хода бонус таланта +2 ко всем защитам.

Фокусирующий удар Атака ревнителя 1
Вы атакуете врага со спокойствием и ясным разумом, распространяя эти эмоции вокруг себя, чтобы союзник смог избавиться от негативного состояния.
Неограниченный ♦ Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и вы или один союзник в пределах 5 клеток от вас можете совершить один спасбросок.
Усиление 1
Попадание: Всё как выше, но если спасбросок совершается от эффекта с ключевым словом «очарование» или «страх», то он получает бонус таланта, равный вашему модификатору Мудрости.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, и вы, а также все союзники в пределах 5 клеток от вас, можете совершить по одному спасброску.

Дисциплины на день 1 уровня

Адреналиновый удар Атака ревнителя 1
Ваши союзники чувствуют прилив эмоций с каждым нанесённым ударом.
На день ✦ Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы.
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца сцены каждый раз, когда вы или ваши союзники попадаете по цели, персонаж, совершавший атаку, может свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Боевая ясность Атака ревнителя 1
Вы сияете как маяк, освещающий путь к победе.
На день ✦ Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы.
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца вашего следующего хода ваши союзники получают бонус таланта +1 к броскам атаки и бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Телосложения, пока они смежны с вами.
Поддержание малым: Эффект сохраняется.

Внедрённое указание
Вы повелеваете врагу открыться для атаки.
На день ✦ Оружие, Очарование, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель попадает под действие вашего указания (спасение оканчивает). Пока она находится под этим эффектом, каждый раз, когда она совершает атаку, один смежный с ней союзник может свободным действием совершить по ней стандартную рукопашную атаку после окончания атаки самой цели.

Прыжок в червоточину Атака ревнителя 1
Враг проваливается через дыру в пространстве и появляется где-то в другом месте.
На день ♦ Зона, Оружие, Псионический, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы телепортируете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости, а затем один союзник, смежный с целью, может совершить по ней свободным действием стандартную рукопашную атаку.
Настоящая атака создаёт зону в пространстве, которое занимала цель. Эта зона существует до конца вашего следующего хода. Все существа, начинающие ход в пределах 3 клеток от зоны, подтягиваются на 1 клетку к ней или в неё. Вы можете один раз в раунд свободным действием телепортировать существ, находящихся в это зоне, на 3 клетки.

Сумятица в голове Атака ревнителя 1
Вы превращаете огорчение врага от собственных ошибок в восторг своих союзников.
На день ♦ Оружие, Псионический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, и цель получает штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Мудрости (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель получает штраф к броскам атаки, равный половине вашего модификатора Мудрости (спасение оканчивает).
Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель промахивается рукопашной атакой, вы или один смежный с ней союзник получаете временные хиты в количестве, равном 5 + половина вашего уровня.

Дисциплины-приёмы 2 уровня

Изгиб пространства Приём ревнителя 2
Вы уменьшаете расстояние между союзником и его врагом.
На сцену ♦ Псионический
Малое действие **Дальнобойный** 5
Цель: Один союзник
Эффект: До конца вашего следующего хода досягаемость цели увеличивается на 1, и цель добавляет ваш модификатор Мудрости к досягаемости своих дальнобойных талантов.

Источник отваги Приём ревнителя 2
Приглушив способность чувствовать боль, вы позволяете союзнику действовать тогда, когда другие уже потеряли бы сознание.
На день ♦ Псионический
Малое действие **Рукопашное** касание
Цель: Вы или один союзник
Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель начинает ход не в раненом состоянии, она получает временные хиты в количестве, равном 1 + ваш модификатор Телосложения.

Обмен пространством Приём ревнителя 2
Вы сгибаете пространство между собой и союзником.
На сцену ♦ Псионический, Телепортация
Действие движения **Ближняя** вспышка 5
Цель: Один союзник во вспышке
Эффект: Вы телепортируете себя и цель, обмениваясь позициями.

Псионический проводник Приём ревнителя 2
Вы передаёте псионическую силу нуждающемуся в ней союзнику.
На сцену ♦ Псионический
Малое действие **Рукопашное** касание
Цель: Один союзник
Эффект: Вы передаёте цели 1 или *2* единицы силы.

Разум сильнее плоти Приём ревнителя 2
Вы убеждаете союзника, что его раны не так опасны как кажется.
На день ♦ Псионический
Малое действие **Дальнобойный** 5
Цель: Вы или один союзник
Эффект: Цель получает временные хиты в количестве, равном её показателю исцеления.

Неограниченные дисциплины 3 уровня

Лишающий мужества толчок Атака ревнителя 3
Вы бьёте врага и по телу, и по сознанию.
Неограниченный ✦ Оружие, Псионический, Страх, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и вы толкаете цель на количество клеток, равное своему модификатору Телосложения.
Усиление 1
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и если цель изумлена, то вы толкаете её на количество клеток, равное 2 + ваш модификатор Телосложения.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, и вы толкаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Телосложения. Кроме того, цель предоставляет боевое превосходство вашим союзникам, смежным с ней после толчка.

Нетерпеливый удар Атака ревнителя 3
Вы больше не можете сдерживаться — вам нужно сойтись с врагом!
Неограниченный ♦ Оружие, Псионический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Эффект: Перед атакой вы можете совершить шаг на 1 клетку.
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Один смежный с целью союзник получает до начала вашего следующего хода бонус таланта +2 к броскам урона по ней.
Усиление 1
Попадание: Как указано выше, и все смежные с вами союзники могут свободным действием встать на ноги.
Усиление *2*
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы. До конца вашего следующего хода союзники обладают бонусом таланта к броскам урона, равным вашему модификатору Телосложения, пока они смежны с вами.

Отвлекающий удар Атака ревнителя 3
Вы отвлекаете врага от союзника диким ударом.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Усиленный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и либо вы, либо смежный с целью союзник метите цель до конца вашего следующего хода.
Усиление 1
Эффект: На всех смежных с вами союзниках исчезает состояние отмеченности, и все они могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку.
Усиление 2
Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке

Пророческий удар Атака ревнителя
Ваше оружие предупреждает союзников об опасности.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Первичная атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Когда цель во время своего следующего хода атакует вас или смежного с вами союзника, вы можете немедленным прерыванием совершить по ней описанную ниже вторичную атаку.
Вторичная атака: Харизма против Воли
Попадание: Цель получает штраф к броску атаки, равный вашему модификатору Мудрости.
Усиление 1
Попадание: Как указано выше, но вы можете совершить вторичную атаку только если цель атаковала Волю. Вы получаете бонус к броску вторичной атаки, равный модификатору Мудрости.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы. Когда цель во время своего следующего хода атакует вас или вашего союзника, которого вы можете видеть, вы можете немедленным прерыванием совершить по ней вторичную атаку с бонусом к броску вторичной атаки, равным модификатору Мудрости.

Дисциплины на день 5 уровня

Наставительный импульс Атака ревнителя 5
Ясность вашего сознания создаёт область, в которой союзники смогут избавиться от нежелательных состояний.
На день ✦ Зона, Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы.
Эффект: Эта атака создаёт зону ближней вспышкой 2. Эта зона существует до конца вашего следующего хода. Когда кто-нибудь из союзников причиняет урон врагу, находящемуся в этой зоне, один союзник, находящийся в этой же зоне, может совершить один спасбросок с бонусом таланта, равным вашему модификатору Мудрости.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Смена судьбы Атака ревнителя 5
Вы сгибаете пространство и меняетесь с союзником местами.
На день ✦ Исцеление, Психический, Телепортация
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и один союзник во вспышке
Эффект: Цели телепортируются, обмениваясь позициями, и после этого могут свободными действиями совершить по стандартной атаке с бонусом таланта +2 к броскам атаки. За каждую такую попавшую атаку вы или один союзник, которого вы видите, можете и использовать исцеление и совершить один спасбросок. Если обе атаки промахиваются, вы восстанавливаете этот талант.

Стойкая вуаль Атака ревнителя 5
Вне зависимости от попадания, ваша психическая атака заставляет врага думать, что он ослеп.
На день ✦ Оружие, Очарование, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и цель становится ослеплённой (спасение оканчивает).
Последствие: У всех существ есть покров от цели, и она получает штраф –5 к проверкам Внимательности (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона, и цель становится ослеплённой до начала вашего следующего хода.
Последствие: У всех существ есть покров от цели, и она получает штраф –5 к проверкам Внимательности (спасение оканчивает и то, и другое).

Усиленный арсенал Атака ревнителя 5
Вас окружает фиолетовая энергия, придающая атакам союзников психическую энергию.
На день ✦ Зона, Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы.
Эффект: Эта атака создаёт зону ближней вспышкой 1. Зона существует до конца вашего следующего хода. Когда вы перемещаетесь, зона тоже перемещается, оставаясь с центром на вас. Находясь в этой зоне, ваши союзники получают бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Телосложения, и их рукопашные атаки игнорируют свойство «неосязаемый».
Малое действие: Зона сохраняется.

Дисциплины-приёмы 6 уровня

Боевая связь Приём ревнителя 6
Ваши чувства сливаются с чувствами союзника, и вам теперь не придётся озираться.
На день ✦ Психический
Малое действие **Дальнобойныц** 5
Цель: Два союзника, которых вы видите, или вы и один союзник, которого вы видите.
Эффект: До конца сцены всегда, когда цели находятся в пределах 5 клеток друг от друга, они не предоставляют боевое превосходство за окружение, если только не окружают их обеих.

Мысленный щит Приём ревнителя 6
Вы сосредотачиваетесь и создаёте психический щит, оберегающий вас и ваших союзников от вреда.
На сцену ✦ Зона, Психический
Малое действие **Ближняя** вспышка 1
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в этой зоне, вы и ваши союзники получаете сопротивляемость 3 ко всем видам урона и бонус +2 к спасброскам.

Уклонение от атаки Приём ревнителя 6
Если друг подвергнет себя опасности, вы придёте ему на помощь.
На сцену ♦ Психический, Телепортация
Немедленное прерывание Дальнобойный 20
Триггер: По союзнику попадает провоцированная атака
Цель: Вызвавший срабатывание союзник
Эффект: Вы телепортируете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

Продуманный выпад Атака ревнителя 7
Вы бросаетесь на врага, и это ободряет союзников.
Неограниченный ♦ Оружие, Психический, Усиленный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и все смежные с вами союзники получают до начала вашего

Улучшение тела Приём ревнителя 6
От вашего касания союзник наполняется новой энергией.
На сцену ✦ Психический
Малое действие **Рукопашное** касание
Цель: Вы или один союзник
Эффект: Цель получает временные хиты в количестве, равном 1к12 + ваш модификатор Харизмы.

Уход за ранами Приём ревнителя 6
Вы ускоряете способности союзника к самовосстановлению, и его раны затягиваются с изумительной скоростью.
На день ✦ Исцеление, Психический
Малое действие **Рукопашное** касание
Цель: Вы или один союзник
Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы она использовала исцеление.

Неограниченные дисциплины 7 уровня

Достойный награды удар Атака ревнителя 7
В победе есть радость, и те, кто следуют за вами, чувствуют оживление.
Неограниченный ✦ Исцеление, Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Следующий союзник, который попадёт по цели до начала вашего следующего хода, восстанавливает хиты в количестве, равном вашему модификатору Телосложения.
Усиление 1
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Союзники, попадающие до начала вашего следующего хода по Воле цели, могут использовать по исцелению.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы. Союзники, попадающие по цели до конца вашего следующего хода, могут использовать по исцелению.

Отважный удар Атака ревнителя 7
Вы бьёте врага и наполняете друзей отвагой, помогающей выстоять в бою.
Неограниченный ♦ Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и вы, а также один смежный с вами союзник, получаете до конца вашего следующего хода бонус таланта +2 к КД от атак этой цели.
Усиление 1
Попадание: Как указано выше, но бонус применяется ко всем четырём защитам.
Усиление 2 (Зона)
Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы.
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в этой зоне, вы и ваши союзники получаете бонус таланта к КД, равный вашему модификатору Мудрости.

следующего хода бонус таланта +1 к броскам атаки.
Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать вместо стандартной рукопашной атаки этот талант, не усиливая его.
Усиление 1
Эффект: Вы можете совершить шаг на 1 клетку и затем атаковать в броске, используя этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.
Усиление 2
Эффект: Один или два союзника, которых вы видите, могут свободными действиями совершить по одной атаке в броске по существам, не являющимся вашей целью, причём с бонусом таланта к броскам урона, равным вашему модификатору Телосложения.

Расстраивающий удар Атака ревнителя 7
Разряд психической силы затуманивает чувства вашего врага, и он начинает считать своих сторонников врагами.
Неограниченный ✦ Оружие, Очарование, Психический, Психическая энергия, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон психической энергией, равный модификатору Харизмы, и цель свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку по любому существу на ваш выбор.
Усиление 1
Попадание: Урон психической энергией, равный модификатору Харизмы. До конца следующего хода цели, враги могут провоцировать атаки от цели, и цель обязана совершать эти атаки.
Усиление 2
Попадание: Урон психической энергией, равный 1[Ор] + модификатор Харизмы, и цель свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку по одному или двум существам на ваш выбор.

Удар мысленной связи Атака ревнителя 7
Связав разумы с союзником, вы координируете усилия по уничтожению врага.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Одно существо
Эффект: Один смежный с вами союзник может совершить по цели провоцированным действием стандартную рукопашную атаку. При попадании вы и союзник можете свободным действием совершить по шагу.
Усиление 1
Эффект: Как описано выше, и союзник получает бонус таланта +3 к броскам урона, если цель им помечена.
Усиление 2
Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и один смежный с целью союзник может провоцированным действием совершить по ней стандартную рукопашную атаку.

Проход сквозь строй Атака ревнителя 9
Вы отбрасываете врага. Пока он отходит, союзники пользуются его дезориентацией.
На день ✦ Оружие, Психический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Один враг во вспышке

Дисциплины на день 9 уровня

Пир изобилия Атака ревнителя 9
Вы окутываете врага психической сетью, которая передаёт его жизненные силы союзникам.
На день ✦ Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы.
Эффект: До конца сцены каждый раз, когда цель получает урон, вы и все смежные с вами союзники получаете временные хиты в количестве, равном 3 + ваш модификатор Мудрости.

Пир отчаяния Атака ревнителя 9
Ваша атака пугает врага, и вы с вашими союзниками получаете энергию от его отчаяния.
На день ✦ Оружие, Психический, Психическая энергия
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон психической энергией 3[Ор] + модификатор Харизмы.
Эффект: Цель получает штраф –2 ко всем защитам, и каждый раз, когда она промахивается атакой, вы или один союзник, которого вы видите, восстанавливаете 1 единицу силы. Действует до окончания сцены.

Поле агонии Атака ревнителя 9
Вы бьёте врага и испускаете ментальный крик, создающий пульсирующее поле боли.
На день ✦ Зона, Оружие, Психический, Психическая энергия
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.
Эффект: Эта атака создаёт зону ближней вспышкой 1. Зона существует до конца вашего следующего хода. Когда вы перемещаетесь, зона перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Каждый раз, когда вы получаете урон от какой-нибудь атаки, все находящиеся в зоне враги получают урон психической энергией 5.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Притупление рефлексов Атака ревнителя 9
Враг двигается всё медленнее и медленнее, пока, наконец, не останавливается полностью. Более того, его медлительность передаётся другим врагам.
На день ✦ Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, и цель получает штраф –2 к скорости (спасение оканчивает). Пока штраф не окончится, он увеличивается на 2 каждый раз, когда цель атакует. Если скорость цели из-за этого штрафа станет равной 0, штраф закончится, но цель станет удерживаемой и ошеломлённой (спасение оканчивает и то, и другое).
Эффект: До конца сцены все враги, начинающие ход смежными с целью, становятся замедленными (спасение оканчивает).

Атака: Харизма против Стойкости
Попадание: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Эффект: Вы сдвигаете цель на 5 клеток. Все союзники, смежные с целью во время этого сдвигания, могут свободными действиями совершить по ней по стандартной рукопашной атаке, с бонусом таланта к броску урона, равным вашему модификатору Харизмы.

Дисциплины-приёмы 10 уровня

Башня железной воли Приём ревнителя 10
Вы представляете себе могучую башню, и это защищает ваших союзников.
На день ✦ Зона, Психический
Малое действие **Ближняя** вспышка 3
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в зоне, вы и ваши союзники получаете сопротивляемость психической энергии 10, бонус таланта +4 к Воле, и бонус таланта +2 к КД, Стойкости и Реакции. Кроме того, все союзники, начинающие ход в зоне, могут совершать по одному спасброску от эффектов, ошеломляющих их или делающих доминируемыми.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Внушение храбрости Приём ревнителя 10
С вашей поддержкой союзники обретают новую отвагу.
На сцену ✦ Психический
Малое действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Вы и все союзники во вспышке
Эффект: До конца вашего следующего хода все цели получают бонус таланта +2 к броскам атаки и к спасброскам от эффектов с ключевым словом «страх».

Ответная стойкость Приём ревнителя 10
Вы предвидите атаку и защищаете магией себя или друга.
На сцену ✦ Психический
Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 10
Триггер: Атака причиняет урон вам или вашему союзнику
Цель: Вы или этот союзник во вспышке
Эффект: Урон, который получает цель от вызвавшей срабатывание атаки, уменьшается на количество, равное вашему уровню.

С того света Приём ревнителя 10
Ваш друг находится на грани смерти. Вы касаетесь его сознания, и он становится как новенький.
На день ✦ Исцеление, Психический
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Один союзник
Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы она использовала исцеление. Если цель находилась в умирающем состоянии, она восстанавливает дополнительные хиты в количестве, равном 2к10 + ваш модификатор Харизмы. Кроме того, цель может свободным действием встать.

Неограниченные дисциплины 13 уровня

Внушение надежды Атака ревнителя 13
Ваш оптимизм воодушевляет тех, кто находится рядом.
Неограниченный ♦ Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. До начала вашего следующего хода союзники в пределах 5 клеток от вас могут совершать критическое попадание по цели при выпадении «19—20».
Усиление 1
Попадание: Как указано выше, и каждый раз, когда союзники до начала вашего следующего хода совершают критическое попадание по цели, вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку.
Усиление 4
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы. До начала вашего следующего хода союзники в пределах 5 клеток от вас могут совершать критическое попадание при выпадении «19—20».

Желание победы Атака ревнителя 13
Вы внушаете врагу видения неминуемой погибели, а союзнику — видения победы.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Один союзник, смежный либо с вами, либо с целью, получает до конца вашего следующего хода бонус таланта +2 к броскам атаки по цели.
Усиление 1
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Один союзник, смежный либо с вами, либо с целью, получает до конца вашего следующего хода бонус таланта к броскам атаки по Стойкости цели, равный вашему модификатору Телосложения.
Усиление 4
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, и вы толкаете цель на 1 клетку. До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете бонус таланта +2 к броскам атаки по цели и всем смежным с ней врагам.

Поле расторопности Атака ревнителя 13
Ваша атака отвлекает врага, давая союзникам шанс совершить нужный маневр.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. До начала вашего следующего хода ваши союзники, смежные с целью, могут совершать шаг малым действием.
Усиление 1
Попадание: Как указано выше, и все союзники в пределах 5 клеток от вас могут свободным действием встать на ноги.
Усиление 4
Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Один союзник в пределах 5 клеток от вас может свободным действием совершить действие движения.

Разоблачительный удар **Атака ревнителя 13**
Совершив удар, вы открываете союзнику его сознание, показывая, как преодолеть невзгоды.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Один союзник, смежный с вами или с целью, может либо совершить спасбросок, либо получить до конца вашего следующего хода бонус таланта +1 ко всем защитам.
Усиление 1
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Один союзник, смежный с вами или с целью, может либо совершить спасбросок с бонусом таланта +5 против эффекта с ключевым словом «очарование» или «иллюзия», либо получить до конца вашего следующего хода бонус таланта к Воле, равный вашему модификатору Мудрости.
Усиление 4 (Зона)
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы. Атака создаёт зону ближней вспышкой 2. Эта зона существует до конца вашего следующего хода. Все союзники, начинающие ход в этой зоне, могут либо совершить спасбросок с бонусом таланта +2, либо получить до конца своего следующего хода бонус таланта ко всем защитам, равный вашему модификатору Мудрости.

Удар замешательства Атака ревнителя 13
Вы сбиваете соперника с толку путающими образами.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.
Усиление 1
Попадание: Как указано выше, и цель также получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к Воле.
Усиление 4 (Зона)
Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Эффект: Вспышка создаёт зону, существующую до конца вашего следующего хода. Находясь в этой зоне, враги получают штраф –2 к броскам атаки.

Дисциплины на день 15 уровня

Неминуемая кончина Атака ревнителя 15
Ваши враги сталкиваются с неизбежной смертью, и вы заставляете их смотреть и отчаиваться.
На день ✦ Зона, Оружие, Психический, Психическая энергия
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон психической энергией 2[Ор] + модификатор Харизмы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Атака создаёт зону ближней вспышкой 1. Эта зона существует до конца вашего следующего хода. Раненые враги, начинающие ход в этой зоне, получают урон психической энергией 10.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Необузданная агрессия Атака ревнителя 15
Ваш гнев вырывается из вас, ослабляя врагов и усиливая союзников.
На день ✦ Зона, Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы.
Эффект: Атака создаёт зону ближней вспышкой 1. Эта зона существует до конца вашего следующего хода. Находясь в этой зоне, союзники получают бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Телосложения, а враги предоставляют боевое превосходство.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Порыв уничтожения Атака ревнителя 15
Дикий удар по врагу поселяет в нём жуткое стремление к собственному концу.
На день ✦ Оружие, Очарование, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Цель становится доминируемой, и получает уязвимость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Мудрости (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Цель становится изумлённой, и получает уязвимость ко всем видам урона, равную половине вашего модификатора Мудрости (спасение оканчивает и то, и другое).

Решительное нападение Атака ревнителя 15
Когда вас захватывает боевая ярость, и вы начинаете размахивать оружием, союзников охватывают те же самые эмоции.
На день ✦ Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно, два, три или четыре существа
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы.
Эффект: За каждую атаку, которую вы совершаете этим талантом, один из союзников, находящихся в пределах 5 клеток от вас, получает временные хиты в количестве, равном 3 + ваш модификатор Харизмы.

Удар горного обвала Атака ревнителя 15
Вы бьёте оружием по врагу, внушая ему, что он и его спутники погребены заживо.
На день ✦ Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, и цель становится обездвиженным (спасение оканчивает). Пока это состояние действует, все враги, начинающие ход смежными с целью, становятся обездвиженными до начала их следующего хода.

Промах: Половина урона, и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Пока это состояние действует, все враги, начинающие ход смежными с целью, становятся замедленными до начала их следующего хода.

Дисциплины-приёмы 16 уровня

Ментальное восстановление Приём ревнителя 16
Ваша психическая магия позволяет либо одному союзнику избавиться от многих ран, либо нескольким союзникам избавиться от одной-двух.
На день ✦ Исцеление, **Психический**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Либо вы, либо один союзник во вспышке, либо вы и все союзники во вспышке
Эффект: Если вы выбрали целью этого таланта только одно существо, эта цель восстанавливает хиты, как если бы использовала два исцеления. Если целью выбрано несколько существ, все они восстанавливают хиты, как если бы использовали по одному исцелению.

Невероятная бдительность Приём ревнителя 16
Почувствовав, что враги готовятся напасть, вы предупреждаете союзников.
На день ✦ Психический
Свободное действие **Ближняя** вспышка 3
Триггер: Вы совершаете проверку инициативы
Цель: Вы и все союзники во вспышке
Эффект: Все цели могут свободным действием переместиться на расстояние, равное половине своей скорости.

Пересоздание разума Приём ревнителя 16
Вы объединяете мысли цели, чтобы пробудить в ней новые дарования.
На день ✦ Психический
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Условие использования: Вы должны совершать привал.
Цель: Одно существо
Эффект: Цель получает тренировку одного навыка на ваш выбор, пока вы не совершите продолжительный отдых.

Успешное восстановление Приём ревнителя 16
Вы делитесь своей удачей с союзниками.
На сцену ✦ Психический
Не действие **Ближняя** вспышка 10
Триггер: Вы преуспеваете в спасброске
Цель: Все союзники во вспышке
Эффект: Следующий спасбросок каждой из целей, совершённый до конца вашего следующего хода, получает бонус, равный вашему модификатору Телосложению.

Щедрая жизнь Приём ревнителя 16
Когда улучшается ваше состояние, оно улучшается и у ваших союзников.
На день ✦ Зона, Психический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 10
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Каждый раз, когда вы восстанавливаете хиты, все союзники в зоне получают временные хиты в количестве равном половине восстановленных вами хитов.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Неограниченные дисциплины 17 уровня

Временной удар Атака ревнителя 17
Время изгибается вокруг врага, чтобы защитить союзников.
Неограниченный ✦ Зона, Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Атака создаёт зону ближней вспышкой 2. Эта зона существует до конца вашего следующего хода. Находясь в зоне, вы и ваши союзники неосязаемы для провоцированных атак.
Усиление 1
Попадание: Всё как указано выше, но вы и ваши союзники неосязаемы для всех атак, направленных против Реакции
Усиление 4
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода. Атака создаёт зону ближней вспышкой 2. Эта зона существует до конца вашего следующего хода. Находясь в зоне, вы и ваши союзники неосязаемы.

Нападение алмазной обороны Атака ревнителя 17
Кристаллические пятнышки, выпущенные вашей атакой, укрывают союзников и мешают атакам врагов.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Психическая энергия, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Харизмы. Один союзник, смежный с целью, метит её до конца вашего следующего хода.
Усиление 1
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Харизмы. Если цель в своём следующем ходу совершает шаг, один союзник может свободным действием совершить по ней стандартную рукопашную атаку.
Усиление 4 (Зона)
Ближняя вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и вы сдвигаете цель на 1 клетку.
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в этой зоне, союзники получают бонус +4 ко всем защитам от атак извне зоны, а враги получают штраф –2 к броскам атаки.

Подсвечивающий удар Атака ревнителя 17
Свет окутывает врага, которого вы ударили, и защищает союзников.
Неограниченный ✦ Излучение, Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопкашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Харизмы. Один союзник, смежный с вами или с целью, получает до начала вашего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Мудрости.
Усиление 1
Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Харизмы. Один союзник в пределах 5 клеток от вас получает до начала вашего следующего хода сопротивляемость к излучению, некротической энергии или психической энергии, равную 3 + ваш модификатор Мудрости.
Усиление 4
Ближняя вспышка1
Цель: Все враги во вспышке
Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Харизмы.
Эффект: Если вы попали хотя бы по одной цели, один союзник в пределах 5 клеток от вас получает до начала вашего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона, равную 3 + ваш модификатор Мудрости.

Пугающий шквал Атака ревнителя 17
Вы пронзаете разум и тело врага, так что когда его атакуют в следующий раз, его сознание затуманится болью.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Страх, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. В следующий раз до начала вашего следующего хода, когда кто-нибудь из союзников попадёт по цели, вы можете свободным действием сдвинуть цель на 1 клетку.
Усиление 1
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Каждый раз до начала вашего следующего хода, когда союзники попадают по Воле цели, вы можете свободным действием сдвинуть цель на 1 клетку.
Усиление 4
Ближняя вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и вы сдвигаете цель на 1 клетку. Каждый раз до начала вашего следующего хода, когда союзники попадают по цели, вы можете свободным действием сдвинуть цель на 1клетку.

Дисциплины на день 19 уровня

Общая отвага Атака ревнителя 19
Вы испускаете светящуюся энергию, ободряющую союзников.
На день ✦ Зона, Исцеление, Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: ХАризма против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы.
Эффект: Атака создаёт зону ближней вспышкой 2. Эта зона существует до конца сцены. Когда союзники в этой зоне используют исцеление, все остальные союзники в этой же зоне восстанавливают 1к10 хитов.

Отклоняющий диск Атака ревнителя 19
Ваша атака создаёт мерцающее поле, которое вы можете перемещать, чтобы защищать союзников.
На день ✦ Оружие, Псионический, Созидание
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Харизмы, и вы толкаете цель на 2 клетки.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы создаёте мерцающий диск из силового поля, в одной клетке в пределах 5 клеток от себя. Союзники в клетке этого диска и смежных с ним клетках получают бонус таланта +2 ко всем защитам. Вы можете частью действия движения перемещать диск на 3 клетки. Если атака попадает по союзнику, смежному с диском, вы можете немедленным прерыванием предоставить этому союзнику бонус +2 ко всем защитам от этой атаки. Диск существует до конца сцены или пока вы не используете это немедленное прерывание.

Передача живучести Атака ревнителя 19
Боль, причиняемая вашей атакой, придаёт товарищам силы и лечит их.
На день ✦ Исцеление, Надёжный, Оружие, Псионический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Харизмы. Один раз до конца сцены, когда цель начинает ход раненой или её хиты опускаются до 0, все союзники, которых вы видите, восстанавливают хиты, как если бы они использовали по исцелению.

Ускорение времени Атака ревнителя 19
Когда вы устремляетесь в бой, время начинает двигаться рывками, пытаясь вас догнать.
На день ✦ Зона, Оружие, Псионический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Харизмы, цель становится замедленной и не может совершать шаг (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона, цель становится замедленной и не может совершать шаг до конца вашего следующего хода.
Эффект: Атака создаёт зону ближней вспышкой 2. Эта зона существует до конца вашего следующего хода. Все враги, начинающие ход в этой зоне, становятся замедленными до конца своего следующего хода. Все союзники, начинающие ход в этой зоне, получают до конца своего следующего хода бонус таланта +2 к скорости.
Поддержание малым: Зона сохраняется.
Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете вместо стандартной рукопашной атаки использовать этот талант.

Цепи близости Атака ревнителя 19
Вы создаёте мысленную связь с врагами, и теперь они будут чувствовать боль, причиняемую вашим союзникам
На день ✦ Зона, Оружие, Псионический, Психическая энергия
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Когда союзники получают урон от атаки, находясь в этой зоне, все враги, находящиеся в этой же зоне, получают урон психической энергией 5.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Дисциплины-приёмы 22 уровня

Бесчувственное сознание Приём ревнителя 22
Вы влияете на сознание союзника, чтобы он какое-то время не чувствовал боли.
На сцену ✦ Псионический
Малое действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Эффект: Цель получает до конца вашего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона, равную половине вашего уровня.

Быстрое восстановление **Приём ревнителя 22**
Вы ускоряете восстановление союзника позитивными мыслями.
На день ✦ Зона, Исцеление, Псионический
Малое действие **Ближняя** вспышка 1
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Когда вы перемещаетесь, зона перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Все союзники, начинающие хода в этой зоне, восстанавливают по 10 хитов.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Время взаймы Приём ревнителя 22
Вы крадёте частичку времени и даёте её союзнику, который найдёт ей применение.
На день ✦ Псионический
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Эффект: Цель может свободным действием использовать стандартное действие, действие движения, а также малое действие.

Направленная возможность Приём ревнителя 22
Ваши мысли направляют атаку союзника, чтобы удар пришёлся в нужное место.
На сцену ✦ Псионический
Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 3
Триггер: Союзник в пределах 3 клеток от вас совершает провоцированную атаку.
Цель: Вызвавший срабатывание союзник во вспышке
Эффект: Цель получает бонус таланта к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Харизмы.

Неограниченные дисциплины 23 уровня

Обличающий удар Атака ревнителя 23
Ваша атака проявляет слабости цели.
Неограниченный ✦ Оружие, Псионический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и цель получает до начала вашего следующего хода штраф –2 ко всем защитам.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, цель до конца вашего следующего хода получает штраф –2 ко всем защитам и не получает преимущество от покрова и невидимости.
Усиление 6
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Харизмы, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф –3 ко всем защитам. Кроме того, вы и все смежные с вами союзники получаете до конца вашего следующего хода слепое зрение 10.

Поток безумия Атака ревнителя 23
Ваш выпад перемешивает всё у врага в голове, и он нападает на своих спутников.
Неограниченный ✦ Оружие, Очарование, Псионический, Психическая энергия, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон психической энергией, равный модификатору Харизмы, и цель совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по любому существу на ваш выбор.
Усиление 2
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Харизмы, и цель совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по врагу, предоставляющему вам боевое превосходство. Если эта атака попадает, цель совершает стандартную рукопашную атаку по другому врагу, предоставляющему вам боевое превосходство.
Усиление 6
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Харизмы, и цель совершает свободным действием стандартные рукопашные атаки по всем смежным с ней вашим врагам.

Разоблачительный порез Атака ревнителя 23
Вместо атаки вы открываете внутреннее око и побуждаете союзников атаковать.
Неограниченный ✦ Псионический, Усиливаемый
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Один союзник во вспышке
Эффект: Цель может свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку. Если эта атака попадает, существо, по которому попали, до конца вашего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.
Усиление 2
Эффект: Цель может свободным действием свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по существу, предоставляющему вам боевое превосходство, с бонусом таланта к броску урона, равным вашему модификатору Телосложения. При попадании существо, по которому попали, становится изумлённым до конца вашего следующего хода.
Усиление 6
Цель: Один или два союзника во вспышке
Эффект: Все цели могут совершить свободным действием по одной неограниченной атаке. При попадании цель получает 15 временных хитов.

Сдвиг восприятия Атака ревнителя 23
Ударив, вы заставляете жертву атаковать туда, где оборона ваших союзников крепче всего.
Неограниченный ✦ Оружие, Псионический, Психическая энергия, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Харизмы. В следующий раз до начала вашего следующего хода, когда цель совершает атаку, она атакует защиту на ваш выбор.
Усиление 2
Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Харизмы. Каждый раз до конца вашего следующего хода, когда цель совершает атаки, она атакует защиту на ваш выбор.
Усиление 6 (Зона)
Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Попадание: Урон психической энергией 2[Ор] + модификатор Харизмы. Каждый раз до конца вашего следующего хода, когда цель совершает атаки, она атакует защиту на ваш выбор.
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Когда враги, находящиеся в этой зоне, совершают атаки, они атакуют защиту на ваш выбор.

Дисциплины на день 25 уровня

Бомба для интеллекта Атака ревнителя 25
Ваша атака помещает в сознание врага психическую бомбу.
На день ✦ Оружие, Псионический, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы, и вы сдвигаете первичную цель на 1 клетку.
Эффект: До конца сцены вы можете один раз совершить следующую вторичную атаку, либо когда хиты первичной цели опускаются до 0, либо самостоятельно, малым действием. Вторичная атака является ближней вспышкой 2 с центром на первичной цели.
Вторичная цель: Все враги во вспышке
Вторичная атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы, и вторичная цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Жгучее отвращение Атака ревнителя 25
Вы убеждаете ближайших врагов в том, что они горят заживо.
На день ✦ Зона, Огонь, Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон огнём 3[Ор] + модификатор Харизмы, и продолжительный урон огнём 15 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.
Эффект: Атака создаёт зону ближней вспышкой 3. Эта зона существует до конца вашего следующего хода. Все враги, оканчивающие ход в этой зоне, получают продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Корона сражения Атака ревнителя 25
Эмоции исходят от вас, внушая союзникам отвагу и доблесть.
На день ✦ Зона, Исцеление, Психический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Когда вы перемещаетесь, зона перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Находясь в этой зоне, союзники получают регенерацию 5, бонус таланта +2 к броскам атаки, и их атаки причиняют дополнительный урон 1к10.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Обнаруженные качества Атака ревнителя 25
Ваша атака проясняет чувства союзников и помогает друзьям предвидеть атаки врагов.
На день ✦ Зона, Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Харизмы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Атака создаёт зону ближней вспышкой 2. Эта зона существует до конца вашего следующего хода. Находясь в этой зоне, союзники получают бонус ко всем защитам, равный количеству врагов в этой же зоне.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Призыв на погибель Атака ревнителя 25
Вы заставляете врагов приблизиться, чтобы понести кару.
На день ✦ Оружие, Очарование, Психический, Психическая энергия
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Вы подтягиваете цель на 4 клетки, и она получает урон психической энергией 4[Ор] + ваш модификатор Харизмы. После этого этот враг решает, толкнут ли его на 3 клетки, или получит ли он штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.

Неограниченные дисциплины 27 уровня

Бодрящий удар Атака ревнителя 27
Вы призываете союзников атаковать, и успешные атаки приносят им облегчение.
Неограниченный ✦ Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Один союзник во вспышке
Эффект: Цель может свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку.
Усиление 2
Эффект: Цель может свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку с бонусом таланта к броску урона, равным вашему модификатору Мудрости. Если эта атака попадает, цель может совершить спасбросок.
Усиление 6
Цель: Все союзники во вспышке
Эффект: Все цели могут свободным действием либо совершить стандартную атаку, либо совершить атаку в броске, обладая при этом бонусом таланта к броску урона, равным вашему модификатору Мудрости. Если цель попадает, она может совершить спасбросок.

Восстановительный бастион Атака ревнителя 27
Успешный удар вашим оружием наполняет союзника новой энергией.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и один союзник в пределах 5 клеток от вас может совершить спасбросок.
Усиление 2
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, и один союзник в пределах 5 клеток от вас может совершить спасбросок (с бонусом таланта +5, если это спасбросок от продолжительного урона).
Усиление 6
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Харизмы, и все союзники, которых вы видите, совершают по спасброску.

Ослабляющий срыв Атака ревнителя 27
Вы вводите врага в замешательство, срывая все его атаки.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Психическая энергия, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Харизмы. Цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.
Усиление 2
Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Харизмы. Цель получает до конца вашего следующего хода штраф к броскам атаки против Воли, равный вашему модификатору Телосложения.
Усиление 6 (Зона)
Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Харизмы. До конца вашего следующего хода цель становится ослабленной и получает штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Телосложения.
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в зоне, союзники получают бонус к броскам урона, равный вашему модификатору Телосложения.

Пренебрежительный удар Атака ревнителя 27
После того, как ваша атака попала, вы пренебрегаете этим врагом и оставляете его на растерзание своим друзьям.
Неограниченный ✦ Оружие, Психический, Телепортация, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и вы телепортируете цель на 5 клеток в клетку, смежную с союзником.
Усиление 2
Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы, и вы телепортируете цель в клетку, смежную союзником, смежным с вами.
Усиление 6 (Зона)
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы.
Эффект: Атака создаёт зону ближней вспышкой 1. Эта зона существует до конца вашего следующего хода. Когда враги входят в зону или начинают в ней ход, вы можете свободным действием телепортировать их на 5 клеток. Все союзники, входящие в зону или начинающие в ней ход, могут свободным действием телепортироваться на 5 клеток.

Дисциплины на день 29 уровня

Вспышка насилия Атака ревнителя 29
Глаза ваших друзей вспыхивают красным, когда они внезапно обрушивают на врага ряд ударов.
На день ✦ Психический
Стандартное действие **Ближняя**
Цель: Все союзники во вспышке
Эффект: Все цели могут свободным действием совершить по одной неограниченной атаке с бонусом таланта к броскам урона, равным вашему модификатору Мудрости. Если цель спасается, она может совершить спасбросок.

Неоспоримая слабость Атака ревнителя 29
Врагам вы внушаете ощущения слабости, а союзникам — чувство мощи.
На день ✦ Зона, Оружие, Психический
Стандартное действие **Ближняя**
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Харизмы, и цель становится ослабленной (спасение отменяет).
Промах: Половина урона, и цель атаки ослабленной до конца вашего следующего хода.
Эффект: Вспышка создаёт зону, существующую до конца сцены. Находясь в этой зоне, союзники получают сопротивляемость ко всем повреждениям, равную вашему модификатору Мудрости.

Образ рока Атака ревнителя 29
В ярости врага вы становитесь воплощением рока, и он содрогается от ваших атак.
На день ✦ Оружие, Психический, Страх
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Харизмы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель получает штраф –2 к броскам атаки и всем защитам, пока он может видеть вас, и когда он получает урон от чьей угодно атаки, вы можете свободным действием сдвинуть его на 1 клетку.

Эмпатическая проекция Атака ревнителя 29
Ваши эмоции заполняют всё поле битвы, и союзники чувствуют ваши успехи и понимают, как компенсировать ваши неудачи.
На день ✦ Оружие, Психический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Харизмы, и вы существуете на 2 клетки.
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца сцены каждый раз, когда вы попадаете атакой, союзники в пределах 3 клеток от вас получают до конца вашего следующего хода бонус таланта +2 к броскам атаки, и каждый раз, когда вы промахиваетесь атакой, союзники в пределах 3 клеток от вас получают до конца вашего следующего хода бонус таланта +2 ко всем защитам.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА РЕВНИТЕЛЯ

Мрачный адепт

«Нет страхов кроме тех, что ты сам создаёшь».

Требование: Ревнитель

В сознании тоже бывают тени. Дурные воспоминания, старые страхи и разочарования тихо лежат и ждут, когда ими кто-нибудь воспользуется. Тот, кто знает эти страхи, может обратить их в оружие, усилив их и воплотив. Вы умеете обращаться с чужими страхами, они для вас как острые клинки в умелых руках.

Будучи Мрачным адептом, вы чувствуете страх и ужас во врагах, захватываете эти эмоции и атакуете ими сознания врагов. Своими талантами вы можете создавать иллюзорные страхи, которые воспринимают только те, кто их боится, и так вы отвлекаете врагов от союзников, которые смогут отойти подальше. Враг, которого вы полностью захватите, затеряется в лабиринте жутких образов, где каждый последующий страшнее предыдущего.

Умения пути Мрачного адепта

Безудержный страх (11 уровень): Каждый раз, когда вы попадаете по врагу талантом с ключевым словом «страх», вы можете сдвинуть его на 1 клетку.

Единицы силы пути совершенства (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Разоблачающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки с ключевым словом «страх», все цели, по которым попадает эта атака, получают до конца вашего следующего хода уязвимость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Телосложения.

Жуткая зона (16 уровень): Враги во всех зонах, создаваемых вашими талантами с ключевым словом «психический», получают штраф –2 к броскам атаки. Враги с иммунитетом к страху игнорируют этот штраф.

Дисциплины Мрачного адепта

Мрачный удар Атака Мрачного адепта 11
Для врага вы становитесь воплощением его величайшего страха, и он отшатывается в ужасе.
На сцену ✦ Оружие, Психический, Психическая энергия, Страх, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Харизмы, и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения.
Усиление 2
Попадание: Всё как указано выше, а также вы или один ваш союзник можете провоцированным действием совершить по цели стандартную рукопашную атаку в любой момент толкания.

Подсознательный страх Атака Мрачного адепта 20
Ваша атака создаёт жуткое видение, которое видите

Преследующие тени Приём Мрачного адепта 12
Сомнения затуманивают зрение врагов, так что они с трудом видят истинную угрозу.
На день ✦ Зона, Психический
Малое действие **Ближняя** вспышка 3
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Когда вы перемещаетесь, зона перемещается с вами, оставаясь с центром на вас. Ваши союзники обладают покровом от врагов, находящихся в зоне.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

только вы и ваш враг.
На день ✦ Оружие, Созидание, Страх, Психический, Психическая энергия
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы создаёте подсознательный страх в свободной клетке в пределах 5 клеток от себя. Этот страх существует до конца вашего следующего хода. Страх невидим для всех кроме вас и цели. Каждый раз, когда цель начинает ход и видит этот страх, она должна или окончить этот ход на расстоянии до страха, большем, чем расстояние до страха, на котором она начала ход (разница между расстояниями должна быть не меньше половины её скорости), или получить урон психической энергией 10 и до начала своего следующего хода предоставлять всем боевое превосходство.
Поддержание малым: Страх сохраняется, и вы можете переместить его на 4 клетки.

Психический сковыватель

«Я — твоя тюрьма. И из меня не убежать».

Требование: Ревнитель

Хоть внутри вас и нет оков, враги становятся вашими пленниками. Вы — психический сковыватель, живая тюрьма, чьи мысли сильны как адамантиновые цепи. Схватившись с врагами, вы перенаправляете их мысли вглубь самого себя, создавая при этом стену, блокирующую их на месте. Удерживать так вы можете только одного врага, но зато у союзников появится возможность приблизиться к нему и совершить возмездие, которого он заслуживает.

Искажённые твари представляют собой коварную угрозу, они незримо просачиваются в мир смертных и распространяют своё влияние, превращая всё в своё же подобие. И сколько искажённых не убивай, на их место тут же приходят другие. Единственный приемлемый вариант это сдерживание. Сковав угрозу, вы можете уничтожить её, по одному чудовищу за раз.

Однако ваши возможности не сосредоточены целиком на искажённых тварях. Любой, кто встанет на вашем пути, будет уничтожен.

Умения пути Психического сковывателя

Единицы силы пути совершенства (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Лишающее свободы действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки и эта атака попадает, цель дополнительно становится удерживаемой (спасение оканчивает).

Преданный тюремщик (11 уровень): Каждый раз, когда вы попадаете по обездвиженному существу рукопашной или ближней атакой, это существо в своём следующем ходу не может совершать спасброски от обездвиживающего эффекта.

Давящие стены (16 уровень): Пока вы смежны с обездвиженным врагом, этот враг предоставляет всем боевое превосходство.

Дисциплины Психического сковывателя

Сковывающий удар Атака Психического сковывателя 11
Ваш удар сковывает сознание врага психическими цепями.
На сцену ✦ Оружие, Психический, Психическая энергия, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Харизмы, и цель становится обездвиженной до начала вашего следующего хода.
Усиление 2
Попадание: Урон психической энергией 2[Ор] + модификатор Харизмы, и цель становится обездвиженной до начала вашего следующего хода.

Призыв палача Приём Психического сковывателя 12
Когда враг схвачен, вы зовёте палача, который дарует ему быструю смерть.
На сцену ✦ Психический, Телепортация
Действие движения **Ближняя** вспышка 5
Условие использования: Вы должны быть смежны с обездвиженным врагом.
Цель: Один союзник во вспышке
Эффект: Вы телепортируете цель в клетку, смежную со смежным с вами обездвиженным врагом. Цель получает до конца вашего следующего хода бонус таланта +2 к броскам атаки по этому врагу и бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Мудрости.

Идеальная тюрьма Атака Психического сковывателя
20

Мысли вашего врага разлетаются в клочья от веса вашей атаки.

На день ✦ Зона, Оружие, Психический, Страх
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы, цель становится изумлённой и замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Изумлённые существа не могут покинуть эту зону. Действием движения вы можете переместить эту зону на 3 клетки,
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Серебряная душа

«Там, где я, отчаянию нет места».

Требование: Ревнитель

Вы — сверкающий сосуд; вы воплощаете надежду, радость и безграничную уверенность, и одно ваше присутствие поднимает дух союзников. На поле боя вы изгоняете отчаяние, развеиваете сомнения и подпитываете страсть союзников. У вас невероятно чистый дух. Вы ориентируетесь в любой ситуации, и находите решения там, где другие опускают руки. Меланхолии вас не одолеть, так как ваш оптимизм буквально сжигает скорбь. И этот ваш настрой заразителен, все прочие стремятся вам подражать.

Такими как вы становятся по-разному. Вы можете быть просто доброй личностью, которую не испортили пережитые кошмары, либо же вас могли коснуться боги, очистившие вашу душу для чего-то великого. В любом случае, перемены, произошедшие с вами, потрясают воображение.

Каждый раз, когда вы атакуете талантами ревнителя, вокруг вашей головы вспыхивает серебристое сияние. Те, кого оно касается, чувствуют, непоколебимость, а боль их ран проходит, так что они смогут продолжать сражаться несмотря ни на что.

Умения пути Серебряной души

Единицы силы пути совершенства (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Критичное восстановление (11 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание талантом ревнителя или серебряной души, один союзник в пределах 5 клеток от вас может использовать исцеление.

Оживляющее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки, вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете временные хиты в количестве, равном вашему модификатору Телосложения.

Серебряное разрушение (16 уровень): Когда вы атакуете талантом ревнителя или серебряной души, вы можете совершить критическое попадание при выпадении «19—20».

Дисциплины серебряной души

Серебряный удар Атака Серебряной души 11
Ваше оружие вспыхивает серебряным светом. Когда оно попадает в цель, сияние вокруг вашей головы дарит союзникам силы.
На сцену ♦ Излучение, Исцеление, Оружие, Психический, Усиливаемый
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Харизмы, и один союзник в пределах 5 клеток от вас может свободным действием использовать исцеление и совершить шаг на 1 клетку. Если этот союзник не использует исцеление, он получает 10 временных хитов.
Усиление 2
Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Харизмы. Все союзники в пределах 3 клеток от вас могут свободным действием использовать по исцелению и совершить шаг на 1 клетку. Союзники, не использовавшие исцеление, получают по 10 временных хитов.

Резервы роста Приём Серебряной души 12
Ваше касание восстанавливает силы павшего товарища.
На день ♦ Исцеление, Психический
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Один союзник в умирающем состоянии
Эффект: Цель может использовать исцеление, и она получает до конца вашего следующего хода регенерацию 5.
Поддержание малым: Регенерация сохраняется. Вы можете поддерживать эту регенерацию только если цель находится в раненом состоянии.

Серебристый поток Атака Серебряной души 20
Союзники находят скрытые резервы в серебристом свете, который вы испускаете.
На день ♦ Излучение, Исцеление, Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД
Попадание: Урон излучением 4[Ор] + модификатор Харизмы.
Эффект: Каждый союзник в пределах 5 клеток от вас может либо использовать исцеление, либо получить временные хиты в количестве, равном своему значению исцеления.

Таларический стратег

«Твои мысли выдают тебя».

Требование: Ревнитель

Давным-давно, когда искажённые впервые хлынули в мир смертных, было создано общество воителей, призванных защитить мир от пагубного влияния Дальнего Предела. Представители этого общества записывали свои техники в книге, названной *Таларической Рукописью*. Это была информация о том, какие формы и дисциплины нужны для того, чтобы овладеть их психическим боевым искусством. За бесчисленные годы это общество пришло в упадок и распалось. Его монастыри стали руинами, а записи послушников рассеялись по миру.

Вы нашли фрагменты письмён этого древнего общества, и научились фокусировать психические силы для получения тактического превосходства в бою. Из-за того, что ваши знания составлены из отдельных обрывков, вы много импровизировали, заполняя пробелы своими знаниями талантов ревнителя. Даже эти малые крохи знаний, перепавшие вам, весьма поучительны, и пригодятся в любом сражении.

Ключевой особенностью вашей техники является возможность чувствовать намерения врагов и обращать их против них же самих. Вы можете предупредить союзников о готовящейся атаке, расставить товарищей так, чтобы получить тактическое превосходство, и помощь друзьям рассредоточиться, если скоро грянет разрушительная магия.

Объединённое усилие Атака Таларического стратега 20
Подключившись в восприятию союзников, вы находите идеальное место для нанесения удара.
На день ✦ Оружие, Психический
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД. Вы получаете бонус +1 к этому броску атаки за каждого союзника в пределах 2 клеток от цели.
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Харизмы, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Умения пути Таларического стратега

Боевой инстинкт (11 уровень): Вы и союзники в пределах 5 клеток от вас получаете бонус таланта +2 к проверкам инициативы.

Единицы силы пути совершенства (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Предвидящее действие (11 уровень): Когда враг входит в смежную с вами клетку, вы можете потратить единицу действия на то, чтобы немедленным прерыванием совершить стандартное действие.

Импульс тактика (16 уровень): Каждый раз, когда вы используете *импульс ревнителя*, вы можете сдвинуть всех союзников во вспышке на 1 клетку.

Дисциплины Таларического стратега

Тактическое предвидение Атака Таларического стратега 11
Ваша тактическая интуиция размещает союзников так, как они должны стоять.
На сцену ✦ Психический, Усиливаемый
Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 3
Триггер: Враг в пределах 2 клеток от вас совершает рукопашную атаку
Цель: Один союзник во вспышке
Эффект: Цель может свободным действием совершить шаг на 1 клетку и совершить стандартную рукопашную атаку по вызвавшему срабатывание врагу. Эта атака причиняет этому врагу дополнительный урон 1к8.
Усиление 2
Цель: Один или два союзника во вспышке или вы и один союзник во вспышке
Эффект: Все цели могут свободным действием совершить шаг на 2 клетки и совершить по стандартной атаке по вызвавшему срабатывание врагу.

Проницательная команда Приём Таларического стратега 12
Вы советуете союзникам переместиться на новое место, чтобы было легче держать оборону.
На день ✦ Психический
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке
Эффект: Каждая из целей может либо совершить свободным действием шаг на расстояние, равное половине своей скорости, либо получить до конца вашего следующего хода бонус +3 ко всем защитам.

Классовые умения психоника

Психоники обладают следующими классовыми умениями:

Психическое усиление

Долго обучаясь, вы овладели психонической магией, которая даёт вам невероятную универсальность. Вы знаете много неограниченных талантов, каждый из которых является проводником, через который можно провести то или иное количество энергии. Психоническую энергию вы храните в особом вместилище (представленном в игре единицами силы), с помощью которого вы можете усиливать свои неограниченные атакующие таланты, что и заменяет вам атакующие таланты на сцену.

Из-за этого классового умения вы получаете и используете таланты немного не так как представители большинства других классов.

Неограниченные атакующие таланты: На 1 уровне вы выбираете два неограниченных атакующих таланта и один атакующий талант на день своего класса, но у вас нет атакующих талантов на сцену. Вместо них вы можете с помощью единиц силы усиливать классовые неограниченные атакующие таланты. У этих талантов есть ключевое слово «усиливаемый».

Получая новые уровни, вместо новых атакующих талантов на сцену, вы получаете новые неограниченные атакующие таланты этого класса. На 3 уровне вы выбираете новый неограниченный атакующий талант этого класса. На 7, 13, 17, 23 и 27 уровне вы можете заменить один неограниченный атакующий талант на другой, с уровнем, не превышающим ваш. Оба таланта должны быть из этого класса и у обоих должно быть ключевое слово «усиливаемый».

Единицы силы: Вы начинаете с двумя единицами силы. Вы получаете 2 дополнительные единицы силы на 3 и 7 уровне, 1 дополнительную единицу силы на 13 уровне и по 2 дополнительные единицы силы на 17, 21, 23 и 27 уровне. Если вы получаете единицы силы из другого источника (например, от пути совершенства), добавьте их к общему количеству единиц силы. С помощью единиц силы вы можете усиливать таланты с ключевым словом «усиливаемый», вне зависимости от того, как вы получили этот талант.

Вы восстанавливаете все свои единицы силы, совершая привал или продолжительный отдых.

Уровень	Неограниченные атакующие таланты	Единицы силы
1	Выберите два	Получите 2
3	Выберите один	Получите 2 (итого 4)
7	Замените один	Получите 2 (итого 6)
13	Замените один	Получите 1 (итого 7)
17	Замените один	Получите 2 (итого 9)
21	—	Получите 2 (итого 11)
23	Замените один	Получите 2 (итого 13)
27	Замените один	Получите 2 (итого 15)

Ритуальная магия

Вы получаете бонусную черту Ритуальный Заклинатель, которая позволяет вам использовать магические ритуалы (смотрите 10 главу *Книги игрока*). У вас есть книга ритуалов. Выберите или Летучий Диск Тенсера или Послание. Ваша книга ритуалов содержит этот ритуал, и вы можете один раз в день выполнять его, не тратя компоненты. Кроме этого ритуала там есть ещё один ритуал 1 уровня на ваш выбор.

Средоточие дисциплины

Психоники сосредотачивают свои занятия и медиации на оттачивании и понимании определённой концепции и проявлении психонической энергии. Выберите один из двух вариантов. Этот выбор определяет то, на чём были сосредоточены ваши занятия.

Средоточие телекинеза: Вы получаете таланты *длинная рука* и *силовой толчок*.

Средоточие телепатии: Вы получаете таланты *отвлечение* и *посылка мыслей*.

Инструменты

Психоники используют посохи и сферы, чтобы фокусировать психоническую энергию в свои таланты. Используя магический посох или сферу, вы можете добавлять их бонус улучшения к броскам атаки и урона талантов психоника и талантов путей совершенства психоника, у которых есть ключевое слово «инструмент». Вы можете использовать эти таланты и без инструментов.

ОБЗОР ПСИОНИКА

Особенности: Благодаря силе разума вы обрушиваете на врагов всю мощь психонической магии. Ваши таланты позволяют вам манипулировать сознанием врагов и разбрасывать их отряды толчками телекинеза. Вы можете усиливать свои неограниченные таланты единицами силы, получая широкое разнообразие умений.

Религия: Йоун, богиня знаний, часто считается покровительницей психонической магии, и многие психоники поклоняются ей. Телепаты, дурачащие врагов, часто поклоняются Сеанин, а психоники, для которых психоническая магия это искусство, молятся Кореллону. Прочие психоники выбирают божеств сообразно своим идеалам: тот, кто стремится к правосудию, поклоняется Бахамуту, а те, кто заботятся о цивилизации — Эратис. Злые психоники (а также многие психоники без мировоззрения) часто служат Векне, богу тайн.

Расы: Психонические таланты часто встречаются среди людей, которые с готовностью используют даже самые маленькие намёки на обладание даром психоники. Многие искатели приключений фей тоже используют психонику, дурача и сбивая с толку врагов, и гномы с эладринами часто становятся телепатами. Тифлинги, возможно, из-за дьявольской родословной, тоже любят манипулировать сознаниями врагов.

Создание психоника

Всем психоникам нужен высокий Интеллект. В зависимости от выбранных классовых умений им также пригодится или высокая Харизма или Мудрость. Чаще всего они выбирают черты, навыки и таланты, зависящие от характеристики, связанной с их средоточием дисциплины.

Телекинетик

Вам прикладываете силу мышления к существам и предметам. Вы выбираете таланты, позволяющие манипулировать врагами, раскидывая их по полю боя или приковывая к одному месту, а также таланты, создающие защитные барьеры. Интеллект — самая важная характеристика для ваших атак, так что сделайте эту характеристику самой большой. Мудрость для вас вторая по значимости, так как усиливает эффекты телекинеза. Выбирайте таланты, которые позволяют менять расстановку на поле боя и те, что используют ваши высокие показатели Интеллекта и Мудрости.

Рекомендуемое классовое умение: Средоточие телекинеза

Рекомендуемая черта: Контролирующее Превосходство

Рекомендуемые навыки: Внимательность, Магия, Подземелья, Проницательность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *кинетический трал*, *силовой удар*

Рекомендуемые таланты на день: *телекинетический якорь*

Телепат

Вы сосредоточены на воздействии на чужие умы. Ваши таланты заставляют противников считать друзей врагами, дробят им сознание и перехватывают их волю. Ваши атакующие таланты используют Интеллект: сделайте его показатель наивысшим. Таланты, связанные с этим вариантом развития, часто используют Харизму, так что она должны быть вашей второй по величине характеристикой. Выбирайте таланты, которые позволяют управлять врагами и используют ваши высокие показатели Интеллекта и Харизмы.

Рекомендуемое классовое умение: Средоточие телепатии

Рекомендуемая черта: Точное Сознание

Рекомендуемые навыки: Магия, Обман, Переговоры, Проницательность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *довлеющее сознание*, *пробел в памяти*

Рекомендуемые таланты на день: *психическая травма*

Таланты психоника

Ваши таланты называются дисциплинами. Вы обращаетесь к своему внутреннему хранилищу энергии, чтобы влиять на окружающий мир и восприятие врагов.

Классовые умения

У каждого психоника есть два таланта на сцену, дарованные классовым умением Средоточие дисциплины. Телепат получает *отвлечение* и *посылку мыслей*. Телекинетик получает *длинную руку* и *силовой толчок*.

Длинная рука Умение психоника

Вы поднимаете предмет в воздух одной лишь силой мысли.

На сцену ✦ Психический
Малое действие **Дальнобойный** 5
Цель: Один предмет, весящий не больше 20 фунтов (9 кг) и не несомый никаким другим существом

Эффект: Вы или перемещаете предмет в пределах дальности или манипулируете им. Перемещая цель, вы можете держать её в воздухе до конца своего следующего хода. Если используя талант, вы сами держите цель, то можете поместить её в контейнер, который находится на вас и одновременно с этим поместить другой несомый предмет в свою руку. Если второй предмет весит не больше 20 фунтов (9 кг), то теперь он становится целью.

Поддержание малым: Вы или перемещаете предмет в пределах дальности или манипулируете им.

Отвлечение Умение психоника

Ваш ментальный натиск ненадолго сбивает врага с толку.

На сцену ✦ Психический
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Уровень 11: Одно или два существа
Уровень 21: Одно, два или три существа

Эффект: Цель предоставляет боевое превосходство следующему существу, которое атакует её до конца вашего следующего хода.

Посылка мыслей Умение психоника

Вы общаетесь с существом телепатически.

На сцену ✦ Психический
Свободное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо, с которым у вас есть общий язык

Эффект: Вы посылаете цели мысленное сообщение из 25 слов. Цель может свободным действием точно так же ответить вам.

Силовой толчок Умение психоника

Сфокусированные мысли становятся физической силой, которая перемещает существо в нужном вам направлении.

На сцену ✦ Психический
Свободное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо

Эффект: Вы сдвигаете цель на 1 клетку, но не в опасную местность.
Уровень 11: Вы сдвигаете цель на 2 клетки.
Уровень 21: Вы сдвигаете цель на 3 клетки.

Неограниченные дисциплины 1 уровня

Довлеющее сознание Атака психоника 1

Вы обрушиваете психическую мощь на мысли врага. Усилив натиск, вы ослабите все его защиты.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к10 + модификатор Интеллекта.

Особенность: Вы можете использовать этот талант без усилений в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Усиление 1
Попадание: Всё как выше, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф к Воле, равный вашему модификатору Харизмы.

Усиление 2
Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф ко всем защитам, равный вашему модификатору Харизмы.

Кинетический трал Атака психоника 1

Вы ловите врага сетью из силового поля и подтягиваете его к себе.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта, и вы подтягиваете цель на 1 клетку.

Особенность: Вы можете использовать этот талант без усилений в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Усиление 1
Попадание: Урон силовым полем 1к10 + модификатор Интеллекта, и вы подтягиваете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Усиление 2
Попадание: Урон силовым полем 2к10 + модификатор Интеллекта, и вы подтягиваете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Пробел в памяти Атака психоника 1

Вы просеиваете мысли врага и безжалостно выдираете все воспоминания о себе.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Интеллекта, и вы становитесь невидимым для цели до начала своего следующего хода.

Усиление 1
Попадание: Всё как выше, но невидимость длится до конца вашего следующего хода.

Усиление 2
Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Интеллекта, и вы становитесь невидимым для цели до начала своего следующего хода.

Силовой удар Атака психоника 1

Вы бьёте врага телекинезом, отталкивая прочь его и его союзников.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель и всех смежных с собой врагов на 1 клетку.

Усиление 1
Попадание: Всё как выше, но расстояние, на которое вы толкаете цель, равно вашему модификатору Мудрости.

Усиление 2
Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта + модификатор Мудрости, и вы сбиваете цель с ног. Кроме того, вы толкаете цель и всех смежных с собой врагов на 1 клетку.

Уныние Атака психоника 1

Вы внедряете в сознание врагов мысли о поражении, подрывая их волю сражаться.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Интеллекта, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.

Усиление 1
Попадание: Всё как выше, и цель до конца вашего следующего хода не может совершать провоцированные атаки.

Усиление 2
Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Интеллекта, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Харизмы.

Дисциплины на день 1 уровня

Предостерегающая рука Атака психоника 1

Вы создаёте силовое поле в виде руки. Если враг подойдёт слишком близко, барьер оттолкнёт его.

На день ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 2к8 + модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы можете до конца сцены малым действием толкать цель на 1 клетку, если цель находится в пределах 5 клеток от вас. Этот эффект оканчивается, если вы оканчиваете ход смежным с целью.

Телекинетический якорь Атака психоника 1

Вы посылаете перед собой копьё силы, привязывая существе к их местам так сильно, что попытка перемещения наносит им урон.

На день ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон силовым полем 3к6 + модификатор Интеллекта.
Промах: Половина урона.
Эффект: Каждая из целей получает урон силовым полем 5, впервые перемещаясь в своём следующем ходу.

Умственная травма Атака психоника 1

Вы поражаете врага психическим снарядом, снижая его способность противостоять последующим атакам на его разум.

На день ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Интеллекта.
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель получает уязвимость 5 к урону психической энергией (спасение оканчивает).

Хищная мысль Атака психоника 1

Вы создаёте коварную идею, сотканную из предубеждений и ужаса, и вселяете её в разум врага. После этого мысль постарается захватить разумы других врагов.

На день ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и продолжительный урон психической энергией 3 (спасение оканчивает).
Эффект: Совершите вторичную атаку.
Вторичная цель: Все враги, смежные с первичной целью.
Вторичная атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).

Дисциплины-приемы 2 уровня

Оплот ума Приём психоника 2

Сверкающая крепость, созданная из энергии разума, появляется в реальном мире, отражая атаки врага.

На сцену ✦ Психический
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: По вам попала атака
Эффект: Выберите защиту. Вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта к этой защите, равный вашему модификатору Харизмы.

Самоперемещение Приём психоника 2

Силой мысли вы переноситесь в более выгодную для вас позицию.

На сцену ✦ Психический, Телепортация
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы телепортируетесь на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Мудрости.

Телекенетический подъём Приём психоника 2

Силой своего разума вы поднимаете существо или объект в воздух и можете как держать его на месте, так и двигать по своей воле.

На день ✦ Психический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один союзник, беспомощный враг или объект весом до 224 килограмм (400 фунтов), который не несёт кто-либо другой.
Эффект: Вы сдвигаете цель на 3 клетки в любом направлении, можно даже в воздух. До конца вашего следующего хода цель висит на месте и является обездвиженной. Свободным действием вы можете завершить этот эффект. Он также завершается, если в конце вашего хода цель оказывается за пределами дальности действия таланта. Если целью является существо, оно может завершить эффект малым действием.
Поддержание малым: Цель остаётся висеть и продолжает находиться в обездвиженном состоянии до конца вашего следующего хода, и вы можете сдвинуть её на 3 клетки в любом направлении. Вместо этого вы можете отпустить цель и применить талант на другой цели.

Усиление навыка Прием психоника 2

Вы насыщаете тело и разум союзника энергией, помогая ему совершать немыслимые деяния.

На день ✦ Психический
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один союзник
Эффект: Выберите навык. До конца сцены цель получает бонус таланта +3 к проверкам этого навыка.

Неограниченные дисциплины 3 уровня

Зловещий шёпот Атака психоника 3

Вы посылаете щупальца мыслей, впивающиеся в разум ваших врагов и снижающие их устойчивость. Увеличивая размер щупалец, вы можете сделать врагов более чувствительными к урону.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Интеллекта, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к Стойкости.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, но штраф к Стойкости равен вашему модификатору Харизмы.
Усиление 2
Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Интеллекта. Если до конца вашего следующего хода по Стойкости цели попадает атака, она причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы.

Молот силы Атака психоника 3

Вы создаёте молот силы, наносящий врагам урон, а также замедляющий или сбивающий их с ног.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон силовым полем 1к6 + модификатор Интеллекта, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, и цель до конца вашего следующего хода не может совершать шаг.
Усиление 2
Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта, и вы сбиваете цель с ног.

Предательство Атака психоника 3

Вы ослабляете самосознание врага и заставляете его предать соратников.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Очарование**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один враг
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Вы сдвигаете цель на 1 клетку в клетку, смежную с врагом, после чего цель свободным действием совершает по этому врагу стандартную рукопашную атаку с бонусом к броску атаки, равным вашему модификатору Харизмы.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, и цель получает бонус к броску урона, равный вашему модификатору Харизмы.
Усиление 2
Попадание: Вы сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы в клетку, смежную с врагом, после чего цель свободным действием совершает по этому врагу стандартную рукопашную атаку с бонусом к броску атаки и броску урона, равному вашему модификатору Харизмы. Кроме того, цель становится изумленной до конца вашего следующего хода.

Пылающий поток Атака психоника 3

Вы сжимаете воздух телекинезом и превращаете его в ураган пламени, охватывающего своими языками ближайших врагов.

Неограниченный ✦ Зона, **Инструмент**, **Психический**, **Огонь**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон огнём 1к6 + модификатор Интеллекта.
Эффект: Выберите клетку в пространстве цели. Эта клетка до конца вашего следующего хода становится особой зоной. Любое существо, входящее в эту зону, начинающее ход в ней или в клетке, смежной с ней, получает урон огнём, равный вашему модификатору Мудрости. Существа могут получать этот урон только один раз за ход.
Усиление 1
Эффект: Как уже описано выше, и зона становится полностью блокирующей видимость местностью.
Усиление 2
Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Попадание: Урон огнём 2к6 + модификатор Интеллекта.
Эффект: До конца вашего следующего хода вспышка создаёт особую зону. Зона становится полностью блокирующей видимость местностью и все существа, входящие в зону или начинающее в ней ход, получают урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Дисциплины на день 5 уровня

Гипнотический импульс Атака психоника 5

Вы излучаете волны пульсирующей психической энергии, гипнотизирующей ваших врагов.

На день ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Интеллекта, и цель становится изумленной (спасение оканчивает).
Промах: Цель становится изумленной до конца вашего следующего хода.

Кризис личности Атака психоника 5

Вы накидываете на самомознание врага невидимые нити, которые путают всё в его голове.

На день ✦ Инструмент, Очарование, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 3к6 + модификатор Интеллекта, и цель свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку по любому существу на ваш выбор. При этом цель получает бонус к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Харизмы.
Промах: Половина урона.

Кромсающие ленты Атака психоника 5

По вашему приказу в реальный мир врывается масса крутящихся, кромсающих, полупрозрачных лент силы. Острые нити постоянно скользят в сторону ваших врагов.

На день ✦ Зона, Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем 2к6 + модификатор Интеллекта.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создает зону, существующую до конца вашего следующего хода. Любое существо, входящее в зону или начинающее в ней ход, получает урон силовым полем, равный вашему модификатору Мудрости.

Существа могут получать этот урон только один раз за ход.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Телекинетический молот Атака психоника 5

Из телекинетической силы вы создаёте молот и посылаете его во врага, отбрасывая того назад.

На день ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против КД
Попадание: Урон силовым полем 3к12 + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости (минимум на 1). Если вы толкаете цель в труднопроходимую местность, то она сбивается с ног.
Промах: Половина урона, и вы толкаете цель на 1 клетку.

Дисциплины-приёмы 6 уровня

Непоколебимая стойка Приём психоника 6

Вы втыкаете вокруг себя и своих союзников невидимые вехи силы, не позволяющие врагам применять против вас принудительное перемещение.

На день ✦ Психический
Стандартное действие **Персональный**
Эффект: До конца вашего следующего хода вы приобретаете иммунитет к вынужденному перемещению. Кроме того, ваши союзники также приобретают иммунитет к вынужденному перемещению, пока находятся в пределах 5 клеток от вас. Если вы перемещаетесь, эффект оканчивается.
Поддержание малым: Эффект сохраняется.

Телекинетический экран Приём психоника 6

Силой мысли вы создаете тонкий слой силы, окружающий вас и защищающий от смертельных атак.

На сцену ✦ Психический
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Враг совершает по вам критическое попадание.
Эффект: Урон от атаки снижается на 10 + ваш модификатор Мудрости.

Тень разума Приём психоника 6

Вы снижаете внимание врага к вам. Вы уходите из поля зрения, и вместо вас он видит лишь мутную тень.

На день ✦ Психический
Малое действие **Персональный**
Эффект: До конца сцены или пока вы не попадёте по любому существу атакой, вы невидимы для своих врагов, если вы не являетесь ближайшим к ним противником.

Неограниченные дисциплины 7 уровня

Пробой разума Атака психоника 7

Вы пронзаете разум врага, нанося ему ментальную травму, которая делает его уязвимым для урона психической энергией. Если вы захотите, то можете обнажить его защиты от психической энергии.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор Интеллекта, и цель получает до конца вашего следующего хода уязвимость к урону психической энергией, равную вашему модификатору Харизмы.
Особенность: Вы можете использовать этот талант без усилений в качестве стандартной дальнобойной атаки.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, но уязвимость равна 5. Цель теряет сопротивляемость к урону психической энергией до конца вашего следующего хода.
Усиление 2
Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Интеллекта, и цель получает до конца вашего следующего хода уязвимость к урону психической энергией, равную 5 + ваш модификатор Харизмы.

Спираль ужаса Атака психика 7

Вы фокусируете свои мысли на враге, сковывая его неодолимой силой, позволяющей перемещать его, как вам заблагорассудится. Вкладывая больше сил, вы можете переместить врага на большую дистанцию.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон силовым полем 1к10 + модификатор Интеллекта, и вы сдвигаете цель на 1 клетку.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, но вместо сдвигания вы подтягиваете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.
Усиление 2
Попадание: Урон силовым полем 2к10 + модификатор Интеллекта, и вы сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Хватка силового поля Атака психика 7

Вы хватаете врага рукой, сотканной из переливающейся энергии, тем самым замедляя его. Приложив больше усилий, вы можете удержать врага на месте.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.
Усиление 1
Цель: Одно или два существа, смежных друг с другом.
Усиление 2
Цель: Одно или два существа
Попадание: Урон силовым полем 2к8 + модификатор Интеллекта, и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Черепная травма Атака психика 7

Вы создаёте в голове врага шип распространяющейся силы, дезориентируя его и нарушая равновесие. Вы можете усилить шип, чтобы тот разлетелся в стороны и задел больше врагов.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта, и вы сбиваете цель с ног.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, и все существа, смежные с целью, получают урон силовым полем, равный вашему модификатору Мудрости.
Усиление 2
Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта, и цель становится изумленной до конца вашего следующего хода. Кроме того, все существа, смежные с целью, получают урон силовым полем, равный 5 + ваш модификатор Мудрости.

Дисциплины на день 9 уровня

Взрыв разума Атака психоника 9

Вы оглушаете своих врагов потоком психической энергии.

На день ✦ Инструмент, **Психический**
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).
Промах: Цель становится изумленной до конца вашего следующего хода.

Орудие разума Атака психоника 9

Вы калечите врага оглушающим взрывом, посылающим ударную волну по ближайшим существам.

На день ✦ Звук, Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон силовым полем и звуком 2к8 + модификатор Интеллекта. Вы толкаете первичную цель на 1 клетку и она становится оглохшей (спасение оканчивает).
Эффект: Совершите вторичную атаку ближней вспышкой 1 с центром на первичной цели.
Вторичная цель: Все существа во вспышке, кроме первичной цели
Вторичная атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон звуком 1к8 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.

Переставить пешки Атака психоника 9

Вы создаёте из ментальной энергии огромные перчатки, которые хватают существ и переставляют их туда, куда вы пожелаете.

На день ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон силовым полем 2к6 + модификатор Интеллекта, и вы сдвигаете цель на количество клеток, равное 3 + ваш модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона, и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Удар по восприятию Атака психоника 9

Силой мысли вы перегружаете слух, зрение и обоняние врага рёвом, мерцанием и вонью, которые ощущает только он.

На день ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца вашего следующего хода цель получает штраф –2 к броскам атаки и всем защитам и не может совершать провоцированных действий.

Дисциплины-приёмы 10 уровня

Небесный крюк Приём психоника 10

Вы направляете на себя фокус своей телекинетической силы и поднимаете себя в воздух.

На день ✦ Психический
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете до конца сцены скорость полета, равную вашей скорости (парение; ограничение высоты 2).

Похищение разума Приём психоника 10

Вы устанавливаете короткую связь с разумом врага. Каждый раз, когда его разум получает повреждения, вы пьёте его жизненную энергию.

На день ✦ Психический
Малое действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Эффект: До конца сцены, каждый раз, когда цель, находясь на расстоянии до 10 клеток от вас, получает урон психической энергией, вы получаете временные хиты, равные 5 + ваш модификатор Харизмы.

Превосходство разума над плотью Приём психоника 10

Вы взываете к внутренним резервам психической энергии, чтобы противостоять эффектам, влияющим на разум.

На сцену ✦ Психический
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Эффект делает вас ошеломлённым, доминированным или изумлённым.
Эффект: Вы совершаете спасбросок от вызвавшего срабатывание эффекта. Если вы спаслись, этот эффект на вас не действует.

Пузырь силового поля Приём психоника 10

Вы создаете невидимые сферы вокруг себя и союзников рядом с вами. Сферы приглушают или даже гасят опасные потоки энергии, направленные в них.

На сцену ✦ Психический
Малое действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Вы и все союзники во вспышке
Эффект: Выберите звук, излучение, некротическую энергию, огонь, силовое поле, холод или электричество. До конца вашего следующего хода все цели получают сопротивляемость к выбранному виду урона, но только от дальнобойных и зональных атак. Сопротивляемость равна 5 + ваш модификатор Интеллекта.

Неограниченные дисциплины 13 уровня

Громовая привязь Атака психоника 13

Вы концентрируете свою волю, и охватываете ей пространство вокруг врагов, привязывая их к своим местам. Любая их попытка сдвинутся будет наказана.

Неограниченный ✦ Звук, **Инструмент**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Одно или два существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон звуком 1к8 + модификатор Интеллекта. Если цель в своём следующем ходу перемещается, она получает урон звуком, равный вашему модификатору Мудрости.
Усиление 1 (**Зона**)
Попадание: Как уже описано выше, но вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Во время своего следующего хода цель не может покинуть эту зону.
Усиление 4
Попадание: Урон звуком 3к8 + модификатор Интеллекта. Если до начала вашего следующего хода цель перемещается, то она и все существа, смежные с ней в начале перемещения, получают урон звуком, равный вашему модификатору Мудрости.

Двойные галлюцинации Атака психоника 13

Вы вытаскиваете из разума противников тревожащие образы и превращаете их в ужасающие галлюцинации, тем самым дезориентируя врагов.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно или два существа
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор Интеллекта, и цель предоставляет боевое превосходство следующему существу, атаковавшему её до конца вашего следующего хода.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, и цель получает до конца вашего следующего хода штраф к Реакции, равный вашему модификатору Харизмы.
Усиление 4
Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Интеллекта, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Сотрясающий взрыв Атака психоника 13

Воздух вибрирует, когда вы опрокидываете врагов на землю волной сокрушительной энергии.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем, равный модификатору Интеллекта, и цель сбивается с ног.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, и если до начала вашего следующего хода по цели попадают атакой, направленной против Стойкости, цель сбивается с ног.
Усиление 4
Попадание: Урон силовым полем 3к6 + модификатор Интеллекта, и цель сбивается с ног.

Стирание разума Атака психоника 13

Копьём разрушительной энергии вы сметаете защитные барьеры своих врагов.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор Интеллекта, и цель получает штраф –2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, но штраф к броскам атаки равен вашему модификатору Харизмы и применяется только к следующей атаке врага, совершенной до конца вашего следующего хода и не являющейся стандартной.
Усиление 4
Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Интеллекта, и цель получает штраф, равный вашему модификатору Харизмы, к следующему броску атаки, совершённому до конца вашего следующего хода.

Дисциплины на день 15 уровня

Доминирование Атака психоника 15

В потаённые мысли вашего врага вторгаются серебристые лучи вашей энергии, смущая их разумы достаточно, чтобы взять их под свой контроль.

На день ✦ Инструмент, **Очарование**, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).
Последствие: Цель получает продолжительный урон психической энергией 10 (спасение оканчивает).
Промах: Цель получает продолжительный урон психической энергией 10 (спасение оканчивает).

Дробящая силовая дубина Атака психоника 15

Вы создаёте массивный кулак неудержимой силы и ударяете им по врагу, замедляя движения противника.

На день ✦ Инструмент, **Психический, Силовое поле**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против КД
Попадание: Урон силовым полем 4к10 + модификатор Интеллекта, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Заточение Атака психоника 15

Вы освобождаете взрывную волну силы, которая разгоняет противников. После этого вы изменяете направленность силы и приковываете врагов к месту.

На день ✦ Инструмент, **Психический, Силовое поле**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем 3к6 + модификатор Интеллекта. Вы сдвигаете цель на количество клеток, равное 2 + ваш модификатор Мудрости, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Психический откат Атака психоника 15

Вы разрываете одну из мозговых цепей врага, причиняя ему ужасную боль. Когда враг атакует ваших друзей, вы можете использовать эту ментальную рану, восстанавливая при этом свое здоровье.

На день ✦ Инструмент, **Психический, Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно или два существа
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Интеллекта, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель, будучи изумленной этим талантом, причиняет урон другим существам, вы получаете временные хиты, равные 1к8 + ваш модификатор Харизмы.
Промах: Половина урона.

Дисциплины-приёмы 16 уровня

Предвосхищающий шаг Приём психоника 16

Вы видите образы событий за удар сердца до того, как они происходят, получая щепотку времени для подготовки к ним.

На день ✦ Психический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Киньте к20. Результат этого броска вы можете один раз за эту сцену использовать вместо своего броска атаки, спасброска, проверки навыка или характеристики или же заменить им бросок атаки противника по вам.

Психическая хирургия Приём психоника 16

Вы посылаете заряд психической энергии в самого себя или одного из союзников, откладывая действие вредного эффекта.

На сцену ✦ Психический
Свободное действие **Рукопашное** касание
Триггер: Вы или ваш союзник попадаете под эффект, оканчивающийся при спасении.
Цель: Вы или этот союзник.

Эффект: Цель не попадает под действие эффекта до конца своего следующего хода и не может до тех пор совершать спасброски от этого эффекта.

Свобода перемещения Приём психоника 16

Вы создаёте поле мерцающей силы, которое в трудной ситуации высвободит ваших товарищей из пут.

На день ✦ Психический
Малое действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Вы сдвигаете каждую цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Мудрости. Кроме того, на всех целях прекращаются эффекты обездвиживания, удержания и замедления, и если цель кем-то схвачена, захват заканчивается.

Телекинетическое ускорение Приём психоника 16

Вы концентрируете ментальную энергию, чтобы ускорить перемещение союзников.

На день ✦ Зона, **Психический**
Малое действие **Дальнобойный** 5

Эффект: Вы создаёте зону в свободной клетке в пределах дальности. Зона существует до конца вашего следующего хода. Когда союзник входит в зону, вы можете свободным действием сдвинуть этого союзника на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости. Вы можете сдвигать союзника в любом направлении, даже в воздух.

Поддержание малым: Зона сохраняется, и вы можете переместить ее в любую другую свободную клетку в пределах дальности.

Неограниченные дисциплины 17 уровня

Вынужденный шанс Атака психоника 17

Вы сотрясаете психику врага, нарушая его концентрацию и позволяя союзнику ударить врага. Усиливая поток энергии, вы можете сделать врага открытым для атак нескольких союзников.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Один союзник, смежный с целью, может свободным действием совершить по ней провоцированную атаку с бонусом к броскам атаки и урона, равным вашему модификатору Харизмы.

Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, и союзник получает для провоцированной атаки боевое превосходство.

Усиление 4
Попадание: Все ваши союзники, смежные с целью, могут совершить по ней провоцированные атаки с бонусом к броскам атаки и урона, равным вашему модификатору Харизмы.

Кристаллические узы Атака психоника 17

Вы создаёте кристаллическую решетку из сжатой силы. Усиливая решетку, вы можете вызывать боль у находящихся внутри неё врагов.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.
Усиление 1 (**Силовое поле**)
Попадание: Как уже описано выше, и урон силовым полем, равный вашему модификатору Мудрости.
Усиление 4 (**Силовое поле**)
Попадание: Урон силовым полем 3к10 + модификатор Интеллекта, и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Психическое клеймо Атака психоника 17

Вы создаёте сверкающий символ над головой врага. Символ перемещается вместе с ним и помогает определить его местонахождение. Этот символ может усиливать боль противника.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1к10 + модификатор Интеллекта. До конца вашего следующего хода цель не получает преимуществ от покрова и полного покрова.
Особенность: Вы можете использовать эту способность без усилений в качестве стандартной дальнобойной атаки.
Усиление 1
Попадание: Как уже описано выше, и до конца вашего следующего хода цель предоставляет боевое превосходство.
Усиление 4
Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта. До конца вашего следующего хода цель не получает преимуществ от покрова и полного покрова, и получает уязвимость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Харизмы.

Трещина в защите Атака психоника 17

Вы испускаете по всем направлениям молнии, пробивающие защиту всего на своем пути. Изменяя конфигурацию волн, вы можете атаковать только тех, кого сами выберете.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Усиливаемый, Электричество**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон электричеством 1к8 + модификатор Интеллекта, и цель получает штраф –2 к КД до конца вашего следующего хода.
Усиление 1
Цель: Все враги во вспышке.
Усиление 4
Попадание: Урон электричеством 3к8 + модификатор Интеллекта, и цель получает штраф к КД и Реакции до конца вашего следующего хода. Штраф равен вашему модификатору Мудрости.

Дисциплины на день 19 уровня

Дробление психики Атака психоника 19

Вы разрушаете некоторые ментальные процессы врагов. Их тела корчатся в агонии пульсирующей боли.

На день ✦ Инструмент, **Психический, Психическая энергия**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает). Если цель находится в состоянии ранения, она также становится изумлённой (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона. Если цель находится в состоянии ранения, она становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Психическая пиявка Атака психоника 19

Вы посылаете в разум врага команду, заставляющую его обернуться против своих союзников. Если враг ранит своего противника, вы перекачиваете его психическую силу и восстанавливаете своё здоровье.

На день ✦ Инструмент, **Очарование**, **Психический, Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта, и цель совершает свободным действием стандартную атаку по существу на ваш выбор. Если атака попадает, вы получаете временные хиты, равные причинённому этой атакой урону.
Промах: Цель совершает свободным действием стандартную атаку по существу на ваш выбор. Если атака попадает, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы.
Эффект: Вы восстанавливаете 1 единицу силы.

Разрыв реальности Атака психоника 19

С взрывом телекинетической силы вы прорываете в пространстве временную дыру, которая отталкивает как врагов, так и друзей. Одного из них она может затянуть.

На день ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**, **Телепортация**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 10 клеток
Первичная цель: Все существа во вспышке
Первичная атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор Интеллекта, и вы телепортируете цель на 3 клетки.
Эффект: Совершите вторичную атаку.
Вторичная цель: Одно существо, по которому попала первичная атака.
Вторичная атака: Интеллект против Воли
Попадание: Цель убирается из игры. В конце вашего следующего хода цель возвращается на свободную клетку по вашему выбору на расстоянии 5 клеток от вас и до конца своего следующего хода становится изумлённой.
Промах: Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Удушье Атака психоника 19

Вы телекинетически перекрываете дыхательные пути врага, заставляя его страдать от удушья и испытывать недомогание.

На день ✦ Инструмент, **Психический**, **Надёжный**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон 2к8 + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Цель получает штраф –4 к первому спасброску от этого продолжительного урона.
Поддержание малым: Цель получает штраф –2 к следующему спасброску от этого продолжительного урона.

Дисциплины-приёмы 22 уровня

Омоложение разума Приём психоника 22

Переведя дух, вы обновляете психические силы.

На день ✦ Психический
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы используете второе дыхание
Эффект: Вы восстанавливаете 2 единицы силы.

Охранный щит Приём психоника 22

Когда на вас направляется атака врага, вы создаёте поле психической силы, защищающее вас и ваших союзников.

На сцену ✦ Психический
Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 5
Триггер: Враг нацеливается на вас зональной или ближней атакой.
Цель: Вы и все союзники во вспышке
Эффект: До конца вашего следующего хода все цели получают бонус к КД, Стойкости и Реакции, равный вашему модификатору Мудрости.

Разум сильнее притяжения Приём психоника 22

Вы беспрепятственно взмываете над землёй.

На день ✦ Психический
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете полёт 8 (парение) до конца сцены.

Сквозь стены Приём психоника 22

Вы меняете сущность окружающего, позволяя себе и своим друзьям проходить сквозь стены.

На день ✦ Психический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Вы и все союзники во вспышке
Эффект: Все цели получают свойство фазирования до конца вашего следующего хода.
Поддержание малым: Эффект сохраняется.

Неограниченные дисциплины 23 уровня

Внезапный контроль Атака психоника 23

Силой мысли вы заставляете врага атаковать его соратника. Усилив концентрацию, вы можете сделать контроль над врагом абсолютным.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Очарование**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один враг
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Вы сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы. После этого цель совершает свободным действием стандартную атаку по существу на ваш выбор с бонусом к броскам атаки и урона, равным вашему модификатору Харизмы.
Усиление 2 (**Психическая энергия**)
Попадание: Как описано выше, и промахнувшись, цель получает урон психической энергией 10.
Усиление 6
Попадание: До конца вашего следующего хода цель становится доминированной. До конца доминирования цель получает бонус к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Харизмы.

Жестокий удар Атака психоника 23

Вы сбиваете врага с ног ударом разрушительного телекинетического поля. Прибавив силы, вы можете прижать врага к земле.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта, и вы сбиваете цель с ног.
Усиление 2
Попадание: Урон силовым полем 2к10 + модификатор Интеллекта, и вы сбиваете цель с ног.
Усиление 6
Попадание: Урон силовым полем 4к8 + модификатор Интеллекта, и вы сбиваете цель с ног. До конца вашего следующего хода она не сможет встать.

Кинжалы боли Атака психоника 23

Вы посылаете во врагов осколки психической ярости, пронзающие их защиту и устрашающие их умы. Если враги перемещаются, вы можете усилить их боль.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор Интеллекта, и до конца вашего следующего хода цель получает уязвимость к урону психической энергией, равную вашему модификатору Харизмы.
Усиление 2
Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта, и до конца вашего следующего хода цель получает уязвимость к урону психической энергией, равную вашему модификатору Харизмы.
Усиление 6
Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор Интеллекта, и цель получает урон психической энергией, равный вашему модификатору Харизмы, каждый раз, когда в свой следующий ход входит в другую клетку.

Пространственный вихрь Атака психоника 23

В создаёте пространственный вихрь вокруг врага и закручиваете его.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле, Телепортация**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем, равный модификатору Интеллекта, и вы телепортируете цель в клетку в пределах 5 клеток от вас.
Усиление 2
Попадание: Урон силовым полем 1к12 + модификатор Интеллекта, и вы телепортируете цель в клетку в пределах 5 клеток от вас.
Усиление 6
Попадание: Урон силовым полем 2к12 + модификатор Интеллекта, и цель убирается из игры. В конце вашего следующего хода цель появляется вновь в пространстве на ваш выбор, в пределах 10 клеток от вас.

Дисциплины на день 25 уровня

Запретный лес Атака психика 25

Лучи силы вырываются наружу, отталкивая ваших врагов. Сфокусировавшись, вы можете создать энергетическое поле, продолжающее отталкивать тех, кто хочет вам навредить.

На день ✦ Зона, **Инструмент**, **Психический**, **Силовое поле**
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон силовым полем 4к10 + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на 4 клетки.
Промах: Половина урона, и вы толкаете цель на 2 клетки.
Эффект: Вспышка создаёт зону, существующую до конца вашего следующего хода. Когда вы перемещаетесь, зона перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Все враги, входящие в зону, или начинающие в ней ход, получают урон силовым полем 5, и до конца своего следующего хода предоставляют боевое превосходство. Существа могут получать этот урон только один раз за ход.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Переключение разума Атака психика 25

Вы проецируете в разум врага часть своего сознания, дезориентируя его и создавая в нём клон своей воли, через который можете передавать магию.

На день ✦ Инструмент, **Психический, Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Интеллекта, цель получает продолжительный урон психической энергией 10 и становится ошеломлённой (спасение оканчивает и то, и другое). Пока цель ошеломлена этим талантом, вы можете использовать любую клетку в пространстве цели, как исходную клетку для ваших психических талантов с ключевым словом «инструмент».
Промах: Половина урона, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Порабощение Атака психика 25

Психическая энергия пронзает сознание врага, отвлекая его и позволяя взять над ним контроль.

На день ✦ Инструмент, **Очарование**, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).
Последствие: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта, и цель становится доминируемой до конца своего следующего хода.
Промах: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Последствие: Урон психической энергией 1к10, и цель до конца своего следующего хода предоставляет боевое превосходство.

Телекинетическая бомбарда Атака психика 25

Вы направляете во врагов мерцающую стрелу убийственной силы. Она взрывается, отбрасывая жертв.

На день ✦ Инструмент, **Психический, Силовое поле**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем 5к6 + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель от центра вспышки на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости. Если цель остановится на клетке, смежной с заслоняющей местностью, она получит дополнительный урон 3к6.
Промах: Половина урона, и вы толкаете цель от центра вспышки на 2 клетки.

Неограниченные дисциплины 27 уровня

Когти силы Атака психика 27

Вокруг вашего врага смыкаются когти силы. Увеличивая силу когтей, вы можете держать врага на месте или притянуть ближе.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.
Усиление 2
Попадание: Урон силовым полем 2к8 + модификатор Интеллекта. Если цель начинает свой следующий ход в клетке, смежной с вами или вашими союзниками, то в этот ход она может перемещаться только по клеткам, смежным с вами или вашими союзниками.
Усиление 6
Попадание: Урон силовым полем 2к8 + модификатор Интеллекта, и цель становится удерживаемой до конца вашего следующего хода.

Навязчивое копье Атака психика 27

Вы создаёте копьё телекинетической силы и направляете его во врага. Копье ранит так сильно, что защита врага сильно ослабевает.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно или два существа
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта, и цель предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.
Усиление 2
Цель: Два существа в смежных друг с другом клетках.
Попадание: Урон силовым полем 2к10 + модификатор Интеллекта, и цели предоставляют боевое превосходство до конца вашего следующего хода.
Усиление 6
Попадание: Урон силовым полем 4к8 + модификатор Интеллекта, и цель предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Психическая завеса Атака психика 27

Вы накидываете на чувства врагов завесу, пряча себя и своих союзников. Приложив немного сил, вы можете ослепить врагов.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 20 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор Интеллекта, и до конца вашего следующего хода вы и все смежные с вами союзники становитесь невидимыми для цели.
Усиление 2
Зональная вспышка 2 в пределах 20 клеток
Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта, и до конца вашего следующего хода вы и все смежные с вами союзники становитесь невидимыми для цели.
Усиление 6
Зональная вспышка 2 в пределах 20 клеток
Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Интеллекта, и до конца вашего следующего хода цель становится ослеплённой.

Шоковый детонатор Атака психика 27

Вы высвобождаете взрывную волну, сбивающую врагов с толку. Вы можете сфокусироваться на волне, чтобы сбить врагов ещё и с ног.

Неограниченный ✦ Инструмент, **Психический**, **Силовое поле**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта, и до конца вашего следующего хода цель становится замедленной.
Усиление 2
Попадание: Урон силовым полем 2к8 + модификатор Интеллекта, и цель получает до конца вашего следующего хода уязвимость к урону силовым полем, равную вашему модификатору Мудрости.
Усиление 6
Попадание: Урон силовым полем 2к8 + модификатор Интеллекта, и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Дисциплины на день 29 уровня

Микрокосмос Атака психика 29

Вы атакуете врага какофонией противоречивых образов и команд, заменяя его восприятие реальности несуществующими видами, запахами и звуками.

На день ✦ Инструмент, **Психический, Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон психической энергией 5к8 + модификатор Интеллекта, и цель становится оглохшей (спасение оканчивает), ослеплённой (спасение оканчивает) и замедленной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель становится ослеплённой (спасение оканчивает).
Эффект: Пока цель не избавится от всех эффектов этого таланта, вы можете один раз в раунд малым действием сдвинуть её на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

Объятия психоника Атака психика 29

Вы вызываете две огромные мерцающие руки из силового поля, сжимающих и удерживающие врагов.

На день ✦ Зона, **Инструмент**, **Психический**, **Силовое поле**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон силовым полем 6к6 + модификатор Интеллекта, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).
Эффект: Вспышка создаёт зону, существующую до конца сцены. Находясь внутри зоны, все враги, по которым попадает талант с ключевым словом «силовое поле», также становится обездвиженными до конца своего следующего хода.

Разлом души Атака психика 29

Вы давите на врага лучом психического принуждения, давая ему возможность либо остаться под вашим контролем, либо заплатить ужасающую цену за освобождение.

На день ✦ Инструмент, **Очарование**, **Психический, Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).
Последствие: Цель выбирает либо стать ошеломлённой до конца своего следующего хода, либо получить урон психической энергией 3к10 + ваш модификатор Интеллекта.
Промах: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Разрыв мироздания Атака психика 29

Вы атакуете врагов волной разрушительной телекинетической силы, отбрасывающей их в стороны, и нарушающей основы мироздания.

На день ✦ Инструмент, **Психический, Силовое поле**
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон силовым полем 5к6 + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон силовым полем 15 (спасение оканчивает).
Последствие: Если цель находится в пределах 10 клеток от вас, вы толкаете её на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.
Промах: Половина урона, и вы толкаете цель на 3 клетки.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА ПСИОНИКА

Адепт Лазурного Знака

«Стены мироздания куда тоньше, чем многие предполагают. Демоны и нежить достаточно страшны, но силы куда ужаснее стремятся прорваться в нашу реальность. Я этого не допущу».

Требование: Псионик

Орден защитников, известный как Хранители Лазурного Знака, сформировался многие годы тому назад перед лицом грозы столкновения реального мира с Дальним Пределом. Хранители одержали убедительную победу и оградили царство безумия крепкими печатями. Но как это часто происходит, когда непосредственная угроза миновала, защитники медленно исчезли из истории, и их главное оружие, Семь Лазурных Печатей, были потеряны или разрушены.

Но Дальний Предел всё ещё существует. Его существование — заноза на теле мироздания. Некоторые считают, что психическая сила и есть ответ нашего мира на существование Дальнего Предела. Так же как плоть бесконечно сражается с болезнями, так и вселенная готовится к грядущим битвам, распространяя психический дар среди своих обитателей.

Ваши психические способности проявились в юном возрасте при столкновении с угрозой из других планов мироздания. Несмотря на то, что сама по себе психическая сила — грозное оружие против искажённых порождений, вы увидели в ней ещё больший потенциал. В глубинах психического транса вы увидели истинные Лазурные Печати. Восстановить их практически невозможно, но вы сохранили их образ в своём разуме и создали копию. Так же как и одна из печатей, ваша копия — Лазурный Знак — состоит из трёх стилизованных белых деревьев на небесно-голубом фоне. Вы взяли знак и посвятили себя защите мира.

Умения пути Адепта Лазурного Знака

Сосредоточение Лазурного Знака (11 уровень): Вы получаете бонус +1 к Воле.

Лазурное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на использование неограниченного атакующего таланта с усилением на 1 единицу, вы можете использовать это усиление без траты единицы силы.

Единицы силы пути совершенства (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Всевидящее око (16 уровень): Когда вы атакуете усиленным психическим талантом, вы можете совершить критическое попадание при выпадении «19—20». Когда вы атакуете искажённое существо неусиленным психическим талантом, вы можете совершить критическое попадание при выпадении «18—20».

Дисциплины Адепта Лазурного Знака

Лазурное пламя Атака Адепта Лазурного Знака 11

Вы предъявляете Лазурный Знак, распространяя его излучение, которое отталкивает врагов так сильно, что они падают оземь. Направляя больше энергии, вы можете воздействовать на большее число врагов.

На сцену ✦ Излучение, **Инструмент**, **Психический**, **Усиливаемый**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции
Попадание: Урон излучением 1к8 + модификатор Интеллекта, вы толкаете цель на 3 клетки и сбиваете её с ног.
Усиление 2
Зональная вспышка 1 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке

Ужесточение разума Приём Адепта Лазурного Знака 12

Сосредоточившись на реальности, вы отражаете наносимый вам урон психической энергией.

На сцену ✦ Психический
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Вы получаете урон психической энергией
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость к психической энергии, равную 5 + половина вашего уровня.

Запечатывание разрыва Атака Адепта Лазурного Знака 20

Вы создаёте вспышку лазурного пламени и направляете её на врага, сжигая его в ярости пламени. Пламя продолжает сжигать тех, кто отмечен искажением.

На день ✦ Излучение, **Инструмент**, **Психический**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли
Попадание: Урон излучением 4к10 + модификатор Интеллекта.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы восстанавливаете 1 единицу силы, и цель получает продолжительный урон излучением 5 (спасение оканчивает). Если цель является искажённым существом, продолжительный урон равен 10.

Повелитель времени

«Вы так мало понимаете, когда говорите о течении времени. Для меня пространство и время взаимозаменяемы».

Требование: Псионик

Псионики, особенно те, кто предпочитают телекинез телепатии, вскоре понимают, что пространство — лишь одна из сторон мироздания; другой стороной является время. Предметы, существа, миры — все они путешествуют и там, и там, хотя время позволяет идти только в одну строну — вперёд, а пространство — в любом направлении.

По крайней мере, так думает большинство. Но для тех, кто способен, условно говоря, растягивать, сминать и лепить материю пространства, время представляется более податливым, в определённых пределах, материалом. Понимание этого факта открывает новые возможности.

Вы распознали тягучесть времени. Вы уже обладаете арсеналом умственных инструментов, способных управлять материей. Вы поняли, что можете использовать своё понимание природы времени как основу для достижения большего могущества. С ростом объема знаний о времени у вас появились возможности влиять на него. Вы верите, что когда-нибудь сможете использовать время как оружие, чтобы разить врагов до того как они вообще узнают об опасности.

Умения пути Повелителя времени

Сжатие времени (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки псионическим талантом, вы получаете бонус +1 к этому броску атаки и можете после совершения атаки свободным действием телепортироваться на 6 клеток.

Ссуда из прошлого (11 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете проверку инициативы, кидайте дополнительный к20. Один раз за эту сцену вы можете заменить этим броском бросок атаки, проверку навыка или характеристики, или спасбросок.

Единицы силы пути совершенства (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Займ у будущего (16 уровень): Вы можете совершить дополнительное действие движения во время своего хода, но если вы это делаете, вы теряете возможность совершать действие движения в следующем ходу. Вы не можете использовать это умение в двух последующих раундах.

Таланты Повелителя времени

Узы времени Атака Повелителя времени 11

Вы собираете нити времени и отпускаете их, заставляя врагов терять восприятие настоящего.

На сцену ✦ Инструмент, **Психический**, **Психическая энергия**, **Усиливаемый**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 20 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Интеллекта, и цель может совершить в течение своего следующего хода только одно действие.

Усиление 2

Попадание: Урон психической энергией 3к6 + модификатор Интеллекта, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Шаг сквозь время Приём Повелителя времени 12

Вы осторожно замедляете время, двигаясь на фоне замедленных врагов и друзей словно колибри.

На день ✦ Психический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта +2 к броскам атаки, спасброскам и всем защитам, а также бонус таланта к скорости, равный вашему модификатору Мудрости.

Потеря во времени Атака Повелителя времени 20

Вы извлекаете врага из связки пространства-времени, в которой он находится. Не имея привычных ориентиров, он быстро теряется во времени.

На день ✦ Инструмент, **Психический, Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Цель получает продолжительный урон психической энергией 10 и удаляется из игры (спасение оканчивает и то, и другое). Когда эффект оканчивается, цель появляется вновь на клетке, которую занимала ранее или ближайшей свободной клетке по своему выбору.

Последствие: Урон психической энергией 1к10 + модификатор Интеллекта, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Развоплощённый

«Эта оболочка из кожи, органов и костей лишь сосуд, который я покину, чтобы стать свободным от ограничений материи».

Требования: Псионик

Главная цель развоплощённых — стать сущностью из чистого разума, не связанной ограничениями телесной оболочки. Среди псиоников ходит афоризм «плоть слаба, но разум силён», но развоплощённые сделали его своим кредо. Они ищут способы стать бесплотными, чтобы стать существами из чистой энергии мыслей, удерживаемых вместе одной лишь волей.

Развоплощённые не стремятся стать бессмертной нежитью, в отличие от некоторых классических магов. Способности развоплощённых иногда ошибочно путают со способностями призраков, но существование призраков обеспечено ледяными цепями некромантии, а не собственной силой воли.

Вы поставили перед собой цель преодолеть величайшее психическое испытание: развить чистоту и силу разума, медленно оставляя поддерживающую его плоть. В конце останется один только разум.

Умения пути Развоплощённого

Скачок в ничто (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки психическим талантом, вы становитесь неосязаемым до конца своего следующего хода.

Мистический шаг (11 уровень): Ваши психические атаки игнорируют свойство «неосязаемый».

Единицы силы пути совершенства (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Развоплощённая форма (16 уровень): Когда вы тратите как минимум 4 единицы на усиление психического таланта, вы становитесь неосязаемым до конца своего следующего хода.

Таланты Развоплощённого

Фантомный крюк Атака Развоплощённого 11

Вы кидаете психический гарпун, с равным успехом разрывающий как плоть, так и бесплотную сущность.

На сцену ✦ Инструмент, Психический, Психическая энергия, Усиливаемый
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта, и вы подтягиваете цель на 1 клетку. Если цель является неосязаемой, то она теряет это свойство до конца вашего следующего хода.

Усиление 2
Попадание: Урон психической энергией 2к12 + модификатор Интеллекта, и вы подтягиваете цель на 5 клеток. Если вы подтягиваете цель в клетку, смежную с вами, то цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода. Если цель является неосязаемой, то она теряет это свойство до конца вашего следующего хода.

Сброс тела Приём Развоплощённого 12

Вы покидаете тело, становясь существом из чистой мысли.

На день ✦ Психический
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы становитесь до конца сцены сущностью из чистой мысли. В этой форме вы становитесь неосязаемым, получаете полёт 6 (парение; ограничение высоты 2), бонус таланта +2 к КД и Реакции, а также не можете совершать стандартных действий. Вы можете прекратить эффект малым действием.

Растворение плоти Атака Развоплощённого 20

Вы сосредоточиваетесь на материи, из которой состоит враг. Психическим ударом вы дестабилизируете её, и враг растворяется.

На день ✦ Инструмент, **Психический**
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 20 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости
Попадание: Урон 3к6 + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).
Первый проваленный спасбросок: Цель также становится изумлённой (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Сноходец

«Когда я вижу сны, я придаю новый смысл концепции лунатизма».

Требование: Псионик

Психоники, полностью посвятившие своё внимание зыбким снам, могут создать свою призрачную форму, способную перемещаться по миру даже когда сам психоник в сознании.

Умения пути Сноходца

Проявление призрачной формы (11 уровень): Вы получаете талант *проявление призрачной формы.*

Преимущество грёз (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение психонической атаки, вы получаете для этой атаки боевое превосходство над всеми врагами, смежными с вашей призрачной формой.

Единицы силы пути совершенства (11 уровень): Вы получаете 2 дополнительные единицы силы.

Проявление грёз (16 уровень): Когда вы используете психонический атакующий талант, являющийся зональной вспышкой, вы можете сделать целью одного дополнительного врага вне вспышки, смежного с вашей призрачной формой.

Дисциплины Сноходца

Проявление призрачной формы Умение Сноходца

Неподалеку появляется призрачная форма, ваш зыбкий двойник.

Неограниченный ✦ Психонический, **Созидание**

Свободное действие **Ближняя** вспышка 10

Триггер: Вы потратили как минимум 1 единицу силы на усиление психонического таланта

Эффект: Вы создаёте на свободной клетке во вспышке свою призрачную форму. Она существует, пока вы не потеряете сознание, пока вы не отпустите её малым действием, или пока не используете этот талант ещё раз. Ваша призрачная форма занимает свою клетку, но вы с союзниками можете проходить сквозь неё. Когда вы совершаете действие движения, вы также можете переместить вашу призрачную форму на количество клеток, равное вашей скорости. Вы можете видеть и слышать, а также использовать таланты, как если бы вы находились в клетке, занятой призрачной формой. Ваша призрачная форма может окружать врагов вместе с вашими союзниками, и вы получаете боевое превосходство над всеми целями, которых окружает ваша призрачная форма.

Ваша призрачная форма может быть атакована, хотя и не имеет хитов. Получив любой урон, она исчезает. Она обладает иммунитетом против ваших атак.

Призрачный клинок Атака Сноходца 11

Ваша призрачная форма совершает по ближайшему врагу атаку клинком из психической энергии и затрудняет перемещение всех врагов, пытающихся пройти рядом с ней.

На сцену ✦ Инструмент, Психонический, Психическая энергия

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5

Эффект: Ваша призрачная форма совершает следующую рукопашную атаку. Если ваша призрачная форма ещё не вызвана, то вы используете талант *проявление призрачной формы* частью этого таланта, после чего призрачная форма совершает атаку.

Цель: Одно существо, смежное с вашей призрачной формой

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Интеллекта

Эффект: До конца вашего следующего хода клетки, смежные с вашей призрачной формой, становятся для врагов труднопроходимой местностью.

Усиление 2

Цель: Все враги, смежные с вашей призрачной формой

Шаг сквозь сон Приём Сноходца 12

Проходя сквозь реальность снов, вы меняетесь местами со своей призрачной формой.

На сцену ✦ Психический, Телепортация
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы и ваша призрачная форма телепортируетесь, меняясь местами.

Истинная призрачная форма Атака Сноходца 20

Вы создаёте копию одной из ваших сильнейших грез и направляете её исполнять свои приказы.

На день ✦ Инструмент, **Призыв**, **Психический**, **Психическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 20

Эффект: Вы призываете свою истинную призрачную форму в свободную клетку в пределах дальности таланта. Ваша истинная призрачная форма имеет Средний размер, скорость 6 и полёт 6 (парение). Вы можете видеть и слышать, а также использовать таланты, как если бы вы находились в пространстве, занятом истинной призрачной формой. Ваша истинная призрачная форма может окружать врагов вместе с вашими союзниками и вы получаете боевое превосходство над всеми целями, которые окружает ваша истинная призрачная форма. Вы можете отдать своей истинной призрачной форме следующую особую команду. В течение хода, в который вы призвали истинную призрачную форму, эта команда отдаётся частью этого таланта.

Стандартное действие: Рукопашный 1; нацеливается на одно существо; Интеллект против Реакции; урон психической энергией 3к8 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).

Инстинктивный эффект: Если вы не отдаёте истинной призрачной форме никаких команд до конца своего хода, она использует один из ваших неограниченных психических талантов с ключевым словом «усиливаемый» против любого врага на ваш выбор. Она не может усиливать таланты.

ГИБРИДНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Молодую ученицу волшебника призвали в армию, когда её родной город был разграблен орками. Она три месяца возглавляла отряд барона, пока налётчики не были полностью разбиты, а потом покинула военную службу и стала искателем приключений военачальником/волшебником.

Одинокий варвар с далёкого севера пришёл на юг, к сверкающим городам, где местная воровская гильдия и наняла его. Попутно он изучал трюки и хитрости, чтобы легче побеждать тех, кто не ждёт от него ничего кроме буйства. Когда он позже стал искателем приключений варваром/плутом, он использовал и воровские навыки, и клокочущую ярость, всё ещё живущую в его сердце.

Правила гибридных персонажей позволяют комбинировать элементы двух классов в один, по сути совершенно новый. Так же как мультиклассовые черты из *Книги игрока*, эти правила позволяют воплотить большее разнообразие в умениях персонажа, чем традиционные классы. Неважно, что вы хотите: отразить сложную предысторию своего персонажа, объединить разные элементы механики, чтобы получить новую мощную комбинацию, или дополнить отряд, которому требуется нечто изысканное, результат будет один — ваш гибридный персонаж будет проигрывать по качеству умений, но он будет очень гибким и универсальным.

Гибриды и роли

Объединяя два класса с одной ролью (например, воина и паладина), можно ожидать, что персонаж будет так же эффективно соответствовать своей роли, как и персонаж с одним классом.

Объединение двух классов с разными ролями создаёт персонажа, способного в определённых ситуациях неплохо справляться с двумя разными ролями. Такая гибкость улучшит вашу тактику и ваш вклад в общее дело.

Отрицательный момент здесь в том, что обеим ролям вы соответствуете не полностью. Жрец/плут, например, лечит в два раза реже чем обычный жрец, и причиняет урон, достойный атакующего, далеко не всеми атаками.

Создание отряда

Добавляя гибридного персонажа к отряду искателей приключений, будет хорошо, если хотя бы одна (а лучше обе) из ваших ролей будет занята другим персонажем в группе. Например, у жреца/плута будет не так заметн редкое лечение и низкий урон, если в группе уже есть

военачальник и следопыт. Гибридный персонаж станет отличным пятым или шестым членом отряда, если все роли уже заняты другими.

Гибридный персонаж также пригодится в крохотных отрядах. Если у вас только два или три персонажа, наличие одного или двух гибридов позволит закрыть отсутствующие роли. Наличие наполовину лидера обычно лучше, чем его полное отсутствие.

Создание гибридного персонажа

Если вы хотите создать гибридного персонажа, выберите два класса, которые хотите объединить, и прочитайте записи об их гибридных версиях. В этом разделе приведены гибридные версии классов из *Книги игрока*, *Книги игрока 2* и *Книги игрока 3*, а также классы адепт меча из *Руководства игрока по Забытым Царствам* и техномаг из *Руководства игрока по Эберрону*. Ниже указаны подробности того, как объединяются элементы выбранных вами классов.

Ношение доспехов: Вы начинаете, зная как носить только те доспехи, которыми пользуют оба ваши класса. Например, воин/плут изначально знает, как носить только тканевые и кожаные доспехи.

Владение оружием: Объедините навыки владения оружием обоих классов. Например, жрец/плут начинает уже владея простым рукопашным оружием (включая кинжалы), простым дальнобойным оружием (включая арбалеты и пращи), сюрикенами и короткими мечами.

Инструменты: Вы можете использовать инструменты обоих классов, и можете использовать таланты с ключевым словом «инструмент» обоих классов (а также их путей совершенства) через инструменты любого из двух классов. Например, жрец/колдун может использовать таланты с ключевым словом «инструмент» и через символы веры, и через жезлы и через волшебные палочки.

Бонус к защите: Вы получаете все бонусы к защитам, указанные в обеих гибридных версиях. Бонусы к одинаковым защитам складываются. Некоторые классы предлагают выбор, к какой из защит применить бонус.

Хитов на 1 уровне: Для определения хитов на 1 уровне сложите количество хитов на 1 уровне от обоих гибридных классов и округлите в меньшую сторону. После этого добавьте к результату своё значение Телосложения.

Хитов за уровень: Для определения хитов, получаемых с каждым новым уровнем, сложите эти значения из обоих гибридных классов и округлите в меньшую сторону. Например, жрец/воин получает 5 хитов с каждым новым уровнем (2,5 от жреца + 3 от воина).

Исцелений в день: Сложите количество исцелений в день от обоих гибридных классов и округлите в меньшую сторону. После этого добавьте к результату свой модификатор Телосложения.

Классовые навыки: Для создания списка классовых навыков объедините классовые навыки обоих гибридных классов.

Тренированные навыки: Вы получаете три тренированных навыка, выбранных из списка классовых навыков. Некоторые гибридные классы предоставляют дополнительные тренированные навыки, которые следует выбирать из классовых навыков этого класса, а не из общего списка.

Классовые умения: Вы получаете классовые умения обоих гибридных версий выбранных классов.

Если после названия классового умения стоит «(гибрид)», то это модифицированная версия обычного классового умения, которая всё равно годится для выполнения различных требований (например, для особых черт).

Опции Гибридного Дарования: В описании всех гибридных классов есть раздел с несколькими опциями для Гибридного Дарования. Они становятся доступны, если вы возьмёте черту Гибридное Дарование (страница 181).

Начальные таланты: Гибридные персонажи начинают со следующими талантами:

Неограниченные: Выберите два неограниченных атакующих таланта 1 уровня, по одному из каждого класса.

На сцену: Вы получаете один атакующий талант на сцену 1 уровня, выбранный из любого вашего гибридного класса. Если у одного из ваших классов есть классовое умение Псионическое усиление, то смотрите ниже раздел «Псионическое усиление и гибридные персонажи».

На день: Вы получаете один атакующий талант на день 1 уровня, выбранный из любого вашего гибридного класса.

Получение новых талантов: Когда вы достигаете нового уровня и получаете талант на сцену, талант на день или приём, вы можете выбирать этот талант из любого своего класса. Однако если у вас есть как минимум два таланта одной категории (неограниченный, на сцену, на день и приём), то из обоих ваших классов вы должны взять

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

Правила гибридных персонажей дробят все классы на части. Гибридная версия класса включает часть игровых характеристик обычного класса (хиты, защиты, навыки владения предметами, классовые умения и так далее). Объединив эту часть с гибридной версией другого класса, получается полноценный класс.

Поскольку изначально классы персонажей не были предназначены для разбивания на части, не все гибриды будут одинаково эффективны. Разные комбинации ролей, ключевых характеристик, видов атак и прочих элементов могут создавать разных по эффективности персонажей.

Именно поэтому в этом разделе приведены советы о том, как создать эффективного гибридного персонажа. Вы можете проигнорировать эти советы и создать гибрида, полностью отвечающего вашим представлениям о своём персонаже, но он может оказаться менее эффективным, чем его негибридные союзники.

как минимум по одному из этих талантов. Например, если у вас есть два атакующих таланта на сцену, один должен быть из одного гибридного класса, а второй из другого.

Даже если вы позже измените таланты переобучением, чертой замены талантов или неким другим способом, вы должны сохранить хотя бы по одному таланту в каждой из четырёх категорий из каждого вашего гибридного класса (информацию о том, как гибридные персонажи используют правила переобучения, смотрите ниже, в разделе «переобучение»).

Пример: Берген стал воином/плутом 1 уровня. Неограниченными атакующими талантами он выбирает *рассекание* (воин) и *искусный удар* (плут). Затем он выбирает *удар стальной змеи* (воин) атакующим талантом на сцену 1 уровня и *ослепляющий залп* (плут) атакующим талантом на день 1 уровня.

Когда Берген достигает 3 уровня и получает ещё один атакующий талант на сцену, он должен выбрать его из класса плута, потому что у него уже есть воинский атакующий талант на сцену. В качестве альтернативы он может переобучить *удар стальной змеи* на *королевский замок*, атакующий талант на сцену плута 1 уровня, и теперь выбрать атакующий талант на сцену 3 уровня из списка воина.

Когда Берген достигает 7 уровня, он может выбрать новый атакующий талант на сцену из любого класса, потому что у него уже будет по одному атакующему таланту на сцену из каждого.

Особые правила

Некоторые игровые правила действуют для гибридных персонажей не так как обычно.

Выполнение требований

Гибридный персонаж считается представителем обоих классов и ролей этих классов. Например, воин/волшебник может брать черты и пути совершенства, у которых в требованиях стоит класс воинов или волшебников.

В некоторых гибридных классах даются модифицированные версии классовых умений. Такие классовые умения считаются полноценными при определении выполнения требований и применении разнообразных игровых опций.

Мультиклассовые черты

Гибридный персонаж может брать мультиклассовые черты. При этом применяются обычные правила мультиклассинга: вы не можете взять мультиклассовую черту класса, к которому уже принадлежите, а для гибрида это уже два класса.

Гибриды на этапе совершенства

Вместо того, чтобы на 11 уровне выбрать путь совершенства, гибридный персонаж может получить от своих классов дополнительные таланты. Если вы на это решитесь, вы получаете несколько таких выгод:

На 11 уровне вы получаете бонусную черту Гибридное Дарование (страница 181), даже если она у вас уже есть.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ ХАРАКТЕРИСТИК

Когда вы объединяете два класса при создании гибридного персонажа, попытайтесь выбрать классы с совпадающими основными или вторичными характеристиками (а лучше если совпадать будут и те и другие). Это поможет персонажу оставаться эффективным

Например, у воинов и паладинов есть общая ключевая характеристика: Сила. Это означает, что гибридный персонаж воин/паладин сможет без проблем выбирать и использовать атакующие таланты обоих классов. У них также есть общая вторичная характеристика: Мудрость. Он сможет пользоваться разнообразными опциями, зависящими от Мудрости, такими как талант паладина *кара излучением* и классовое умение Боевое Превосходство.

Если вы выбрали два класса с разными ключевыми характеристиками, убедитесь, что значения обеих характеристик достаточно велики, чтобы вы могли использовать таланты и классовые умения. Например, воину/плуту потребуется высокая Ловкость (для атак плута), а также хорошая Сила (для талантов воина).

Для гибридных персонажей расовые бонусы к характеристикам становятся ещё более важными. Лучше всего если две ключевые характеристики ваших классов будут совпадать с расовыми бонусами характеристик (например, как в случае полуорка воина/плута).

Вот ещё о чём стоит подумать: если вы выбираете два класса, чьи ключевые характеристики улучшают одну и ту же защиту (например, Ловкость и Интеллект), то одна или две ваши защиты могут оказаться ниже, чем обычно. Этот недостаток можно нейтрализовать чертами и магическими предметами, а можно обыграть как необычную особенность персонажа.

Вот примеры наборов характеристик для создания гибридных персонажей:

18 14 11 10 10 8
Если ваши ключевые характеристики совпадают, вам понравится этот набор с одной максимальной характеристикой, хотя при этом вы жертвуете преимуществами от вторичных характеристик. Адепт меча/волшебник с таким набором характеристик скорее всего вложит «18» в Интеллект, а «14» в любую вторичную характеристику.

16 16 12 11 10 8
Этот набор подходит для гибридных персонажей с двумя разными ключевыми характеристиками, но совпадающими вторичными характеристиками. Адепт меча/воин с такими характеристиками вложит одну «16» в Силу, а вторую в Интеллект.

16 14 14 13 10 8
Этот набор хорош для гибридных персонажей, которые владеют атаками, использующими три и более характеристики, таких как плут/колдун, который хочет выбирать атаки, зависящие от Ловкости, Телосложения и Харизмы.

Вместо атакующего таланта на сцену пути совершенства, получаемого на 11 уровне, вы можете выбрать атакующий талант на сцену 7 уровня или ниже из любого своего гибридного класса.

Вместо приёма пути совершенства, получаемого на 12 уровне, вы можете выбрать приём 10 уровня или ниже из любого своего гибридного класса.

Вместо атакующего таланта на день пути совершенства, получаемого на 20 уровне, вы можете выбрать атакующий талант на день 19 уровня или ниже из любого своего гибридного класса.

Расовые особенности

Некоторые расы предоставляют преимущества, основанные на классе. Если вы будете помнить, что вы являетесь представителем сразу двух классов, эти преимущества будет легко рассудить. Вот два примера:

Дилетант (полуэльф): Вы не можете выбирать неограниченные атакующие таланта 1 уровня из обоих своих гибридных классов.

Бонусный неограниченный талант (человек): Вы выбираете дополнительный неограниченный атакующий талант 1 уровня из любого своего гибридного класса.

Переобучение

Когда вы используете переобучение (*Книга игрока*, страница 28) для замены таланта одного из ваших гибридных классов, новый талант может быть из любого вашего гибридного класса, лишь бы он был того же типа и его уровень не превышал уровень старого таланта. Кроме того, замена таланта должна подчиняться правилам, по которым гибридные персонажи получают таланты (смотрите выше раздел «создание гибридного персонажа»

Если классовое умение Психическое усиление есть только у одного вашего гибридного класса, то вы можете переобучением менять неограниченные атакующие таланты с ключевым словом «усиливаемый» на атакующие таланты на сцену, и наоборот, но у вас всегда должно быть два неограниченных атакующих таланта, по одному из каждого класса. Такой обмен изменит ваше общее количество единиц силы (смотрите ниже «Психическое усиление и гибридные персонажи»).

Вы не можете заменить переобучением один гибридный класс на другой. Например, нельзя из воина/жреца стать воином/паладином.

Обмен классовых умений

Гибридный персонаж не может обменять гибридную версию классового умения на его полноценную версию, если только гибридная версия не разрешает это

Психическое усиление и гибридные классы

Если хотя бы у одного вашего гибридного класса есть классовое умение Психическое усиление, вы создаёте персонажа по несколько иным правилам.

Психическое усиление есть у обоих классов

Если у обоих ваших классов есть Психическое усиление, вы получаете таланты и единицы силы как представитель обычного класса с этим классовым умением. Следуйте правилам по выбору талантов из раздела «создание гибридного персонажа», описанного выше, но игнорируйте места про атакующие таланты на сцену, так как их у вас просто нет.

Психическое усиление есть только у одного класса

Если Психическое усиление есть только у одного вашего класса, вы выбираете таланты так, как описано выше в разделе «создание гибридного персонажа», но атакующие таланты на сцену вы выбираете по другому.

На 1 уровне вы выбираете либо вариант гибридных единиц силы (смотрите ниже), либо атакующий талант на сцену 1 уровня из класса, у которого есть такие таланты. Вначале у вас нет единиц силы, если только вы не выбрали вариант гибридных единиц силы или не получили их за счёт чего-нибудь кроме классов.

Когда вы получаете 3 уровень, смотрите ниже «получение атакующих талантов на сцену».

Вариант гибридных единиц силы

Если вы выбираете этот вариант, вы получаете единицы силы, количество которых зависит от уровней имеющихся у вас неограниченных атакующих талантов с ключевым словом «усиливаемый».

Для того чтобы определить количество единиц силы, посмотрите в таблице, сколько единиц приносит вам каждый талант, и сложите эти цифры.

Уровень таланта	Единицы силы
1—10	2
11—20	4
20—30	6

Каждый раз, когда вы получаете, переобучаете или обмениваете неограниченный атакующий талант с ключевым словом «усиливаемый», пересчитайте сумму единиц силы. Учитываются только неограниченные атакующие таланты вашего класса с ключевым словом «усиливаемый».

Получение атакующих талантов на сцену

То, что вы получите на 3 уровне, зависит от решения, принятого вами на 1 уровне.

- Если вы на 1 уровне получили атакующий талант на сцену, то на 3 уровне вы получаете вариант гибридных единиц силы и можете обменять неограниченный атакующий талант 1 уровня с ключевым словом «усиливаемый» на новый неограниченный атакующий талант с ключевым словом «усиливаемый» с уровнем не выше 3.
- Если вы на 1 уровне выбрали вариант гибридных единиц силы, то на 3 вы должны выбрать атакующий талант на сцену 3 уровня из класса, у которого есть такие таланты.

На 7 уровне вы выбираете один из двух вариантов, вне зависимости от принятых до этого решений:

- Вы получаете атакующий талант на сцену 7 уровня из класса, у которого есть такие таланты.
- Вы получаете неограниченный атакующий талант 7 уровня с ключевым словом «усиливаемый», и сумма ваших единиц силы соответственно меняется.

Когда вы получаете новые уровни, на которых можно обменять атакующий талант на сцену, вы можете вместо этого обменять неограниченный атакующий талант с ключевым словом «усиливаемый», но у вас по-прежнему должен оставаться хотя бы один атакующий талант на сцену из класса, в котором они есть.

Пример: На 1 уровне воин/пси-воин Долора выбирает неограниченными талантами *железный кулак* (пси-воин) и *уверенный удар* (воин), а атакующим талантом 1 уровня на день — *псионический якорь* (пси-воин).

Атакующим талантом на сцену 1 уровня она выбирает *переходящую атаку* (воин). Это означает, что у неё не будет единиц силы для усиления *железного кулака*.

На 3 уровне Долора обязана взять вариант гибридных единиц силы. Она также решает обменять *железный кулак* на *ментальную западню* (пси-воин), неограниченный атакующий талант 3 уровня с ключевым словом «усиливаемый». Теперь у неё есть 2 единицы силы.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ С ОСТОРОЖНОСТЬЮ

Система классов и ролей в D&D создана для того, чтобы у каждого персонажа было чёткое предназначение в игре и никто не отставал из-за плохих решений при создании персонажа.

Система гибридных персонажей отменяет многие защитные механизмы, встроенные в систему обычных классов. Несмотря на все усилия, приложенные нами к тому, чтобы гибридные персонажи были примерно равны по силе с персонажами с одним классом, одно лишь количество комбинаций намекает на то, что некоторые гибриды будут менее эффективны чем другие.

Если вы обнаружите, что ваш гибридный персонаж эффективен не так сильно как вы ожидали, попробуйте найти вместе с Мастером решение. Возможно, вы скомбинируете другие классы, используете мультиклассинг или поменяете персонажа на обычного, без гибридных классов.

На 5 уровне она выбирает атакующим талантом на день *град стали* (воин). Она обязана выбрать талант воина, потому что до этого у неё не было атакующих талантов воина на день.

На 7 уровне она вместо получения ещё одного атакующего таланта на сцену выбирает неограниченный атакующий талант *каменный судья* (пси-воин). Её количество единиц силы теперь равно 4.

На 9 уровне она выбирает атакующий талант на день *победный выпад* (воин). Так как у неё уже есть по одному атакующему таланту на день из каждого класса, она могла выбрать талант из любого класса.

На 10 уровне она решает использовать переобучение и меняет *ментальную западню* на атакующий талант на сцену 3 уровня *танец стали* (воин). В результате количество её единиц силы опускается до 2.

На 13 уровне она меняет *переходящую атаку* на неограниченный атакующий талант 13 уровня *подавляющий выпад* (пси-воин). Количество её единиц силы теперь равно 6. У неё по-прежнему остаётся один атакующий талант воина на сцену, *танец стали*.

СРАВНЕНИЕ ГИБРИДОВ И МУЛЬТИКЛАССИНГА

И система гибридных персонажей и система мультиклассинга позволяют персонажу выбирать таланты и классовые умения из нескольких классов. Однако у каждой из них есть свои достоинства и недостатки, что позволяет им конкурировать друг с другом.

- Мультиклассовый персонаж не теряет классовых умений. Однако для погружения во второй класс он должен тратить черты, в то время как гибридный персонаж черты на это не тратит.
- Гибридный персонаж может с самого начала игры иметь большее разнообразие талантов и классовых умений, чем мультиклассовый персонаж.
- Гибридный персонаж, у которого две разные роли, может временно, но довольно эффективно выполнять сразу две задачи, хотя и не может заменить одного персонажа, полностью выполняющего свою роль. Мультиклассовый персонаж одну роль (роль основного класса) выполняет полностью, и может занять ещё одну роль, но не так хорошо как гибридный персонаж.
- Система гибридных персонажей более эффективно подходит для описания персонажа с необычной предысторией, чем система мультиклассинга. Гибридный персонаж начинает карьеру искателя приключений уже смесью двух классов. Мультиклассовый же персонаж начинает сконцентрированным на одном классе, а затем постепенно развивает второй класс.

Решайте сами, какая из двух систем лучше описывает уникальную смесь классовых умений, талантов и предысторий вашего персонажа.

Гибридный адепт меча

Вам не чужды тренировки и дисциплина, но вам не хватает сосредоточенности на одном только магическом фехтовании. Возможно, в молодости вы освоили основы меча и магии, но вы никогда не занимались ими целенаправленно. Есть среди гибридных адептов клинка и те, кто недавно начал изучать древние традиции, забросив другие магические или воинские изыскания.

Будучи гибридным адептом меча, вы сочетаете в себе боевую доблесть и контроль над полем боя, но вы вряд ли сможете сдерживать бесчисленные толпы врагов.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Защитник
Источник силы: Магический
Ключевые характеристики: Интеллект, Сила, Телосложение

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи
Владение оружием: Простое рукопашное, воинские лёгкие клинки, воинские тяжёлые клинки, простое дальнобойное
Бонус к защите: +1 к Воле

Хитов на 1 уровне: 7,5
Хитов за уровень: 3
Исцелений в день: 4
Классовые навыки: Атлетика (Сил),Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), История (Инт), Магия (Инт), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр)

Классовые умения: Связь с мечом, Эгида мага меча (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Опека мага меча

Классовые умения

Гибридные адепты меча обладают следующими классовыми умениями:

Связь с мечом: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение адепта меча (*Руководство игрока по Забытым Царствам*, страница 26).

Эгида мага меча: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение адепта меча (*Руководство игрока по Забытым Царствам*, страница 26), за исключением того, что вы можете использовать выбранный талант только один раз за сцену. Однако вы восстанавливаете этот талант, когда хиты его цели опускаются до 0 или когда его метка снимается другой меткой.

Опция Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать следующий вариант:

Опека мага меча: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение адепта меча (*Руководство игрока по Забытым Царствам*, страница 26).

Рекомендуемые комбинации

Многие гибридные адепты меча жертвуют защитой ради гибкости. Объединив гибридного адепта меча с гибридным волшебником или псиоником, можно получить большой набор талантов с одной общей ключевой характеристикой.

Если вы предпочитаете оставаться рукопашным бойцом, попробуйте добавить класс гибридного военачальника, и тогда ваш Интеллект послужит вам в создании тактик.

Несмотря на то, что гибридный адепт меча и гибридный шаман выглядят несовместимыми, таланты духа-спутника и *клыки духа* дают адепту меча дополнительные варианты по контролю поля боя, когда не нужно постоянно находиться на переднем краю сражения.

Гибридный апостол

Вы используете мощь богов, а также более земные таланты. Почему вы не преданы служению полностью? Вы узнали что-то, что испугало вас и отвернуло от этого источника безграничной мощи? Или вы только недавно приобщились к божественной сути?

Будучи гибридным апостолом, вы караете врагов мощью самих богов. Однако ради преимуществ другого класса вы жертвуете умением Ритуальная магия и гибкостью умения Вызов божественной силы.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Контроллер
Источник силы: Духовный
Ключевые характеристики: Мудрость, Телосложение, Интеллект

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные доспехи
Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное
Инструменты: Жезлы, посохи
Бонус к защите: +1 к Стойкости, Реакции или Воле

Хитов на 1 уровне: 5
Хитов за уровень: 2
Исцелений в день: 3

Классовые навыки: Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), История (Инт), Магия (Инт), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр), Религия (Инт)

Классовые умения: Воплощение соглашения
Опции Гибридного Дарования: Вызов божественной силы (гибрид), Ношение доспехов апостола

Классовое умение

Гибридные апостолы обладают следующим классовым умением:

Воплощение соглашения: Вы получаете Воплощение соглашения любого Духовного соглашения на ваш выбор (*Книга игрока 2*, страница 101).

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Вызов божественной силы (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение апостола (*Книга игрока 2*, страница 101), за исключением того, что вы начинаете лишь с одним талантом апостола. Этот талант связан с Духовным соглашением, Воплощение которого вы для себя выбрали.

Ношение доспехов апостола: Вы получаете навык ношения доспехов из кожи и шкуры и кольчужных доспехов.

Рекомендуемые комбинации

Апостол/жрец является духовной комбинацией, способной и вылечить и причинить массовые разрушения.

Апостол/волшебник и апостол/псионик обладает доступом к широкому ассортименту контролирующих талантов. Попробуйте взять черту Гибридное Дарование ради таланта Вызова божественной силы *порицание хранителя*, позволяющего использовать высокий Интеллект.

Апостол/шаман объединяет два разных источника силы для максимальной эффективности на поле боя.

Гибридный бард

Барды знают всё и понемногу, но вам этого мало, и вы откололись даже от них. Либо же вы не смогли овладеть полным репертуаром выступлений и влияний барда, и вам пришлось искать себя в других областях.

Будучи гибридным бардом, вы сохраняете лечащие таланты барда, но лишаетесь гибкости ради знаний трюков другого класса.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер
Источник силы: Магический
Ключевые характеристики: Харизма, Интеллект, Телосложение

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные доспехи; лёгкий щит
Владение оружием: Простое рукопашное, длинный меч, короткий меч, скимитар, простое дальнобойное, воинское дальнобойное
Инструменты: Волшебные палочки
Бонус к защите: +1 к Реакции или Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3,5

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Запугивание (Хар), Знание Улиц (Хар), История (Инт), Магия (Инт), Обман (Хар), Переговоры (Хар), Подземелья (Мдр), Природа (Мдр), Проницательность (Мдр), Религия (Инт), Целительство (Мдр)

Дополнительный тренированный навык: Выберите из приведённого списка классовых навыков один дополнительный навык для тренировки.

Классовые умения: *Величественное слово* (гибрид), Универсальность навыков
Опции Гибридного Дарования: Достоинство барда, Ношение доспехов барда, Песня отдыха, *слова дружбы*

Классовые умения

Гибридные барды обладают следующими классовыми умениями:

Величественное слово (гибрид): Вы получаете талант барда *величественное слово* (*Книга игрока 2*, страница 68). Этот талант функционирует как обычно, за исключением того, что вы можете использовать его только один раз за сцену.

Универсальность навыков: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение барда (*Книга игрока 2*, страница 67).

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Достоинство барда: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение барда (*Книга игрока 2*, страница 67).

Ношение доспехов барда: Вы получаете навык ношения доспехов из кожи и шкуры, кольчужных доспехов, а также лёгких щитов.

Песня отдыха: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение барда (*Книга игрока 2*, страница 67).

Слова дружбы: Вы получаете талант барда *слова дружбы* (*Книга игрока 2*, страница 68).

Рекомендуемые комбинации

Классы барда и колдуна составляют отличную гибридную комбинацию, с полностью совпадающими основными и второстепенными характеристиками. Из талантов барда выбирайте дальнобойные атаки с ключевым словом «инструмент».

Бард/паладин объединяет лидерство и обороноспособность, и при этом метко попадает атаками, основанными на Харизме. Ему стоит лишь позаботиться о высоком КД, особенно если он единственный защитник в отряде.

Объединив барда с военачальником, можно создать лидера, переставляющего по полю боя как союзников, так и врагов.

Гибридный варвар

Вы знаете силу ярости. Однако ваша связь с первородными духами, дающими силы для ярости, не так сильны как у обычных варваров. Возможно, вас долго не было в племени, либо вы только начали общаться с первородными силами.

Какой бы ни была причина, вы, будучи гибридным варваром, не можете впускать в сердце ярость так же легко как обычные варвары, но вы способны на безудержные всплески энергии.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Атакующий
Источник силы: Первородный
Ключевые характеристики: Сила, Телосложение, Харизма

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры
Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное
Бонус к защите: +1 к Стойкости

Хитов на 1 уровне: 7,5
Хитов за уровень: 3
Исцелений в день: 4

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Природа (Мдр), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Буйство
Опции Гибридного Дарования: Дикая мощь, Проворство варвара в доспехах

Классовое умение

Гибридные варвары обладают следующим классовым умением:

Буйство: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение варвара (*Книга игрока 2*, страница 49).

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Дикая мощь: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение варвара (*Книга игрока 2*, страница 49).

Проворство варвара в доспехах: Вы получаете классовое умение варвара Проворство варвара (*Книга игрока 2*, страница 49). Вы также получаете навык ношения доспехов из кожи и шкур.

Рекомендуемые комбинации

Гибридного варвара можно объединить с гибридным воином ради большей стойкости и боевой удали. С помощью черты Гибридное Дарование улучшите КД, взяв либо Проворство варвара в доспехах, либо Ношение доспехов воина.

Если вы варвар/жрец, набравший лечащих талантов, основанных на Силе, то вы получаете бесценную возможность подлечиться в бою.

Варвар/следопыт — сильный боец. Такой персонаж может использовать как таланты варвара, требующие двуручного оружия, так и таланты следопыта, требующие два рукопашных оружия.

Гибридный военачальник

Вы объединили свои способности к командованию с другими навыками, не сосредотачиваясь на одном лишь лидерстве. Как и где вы учились отдавать приказы? Вы обучались в военном учреждении или получили бразды правления от вождя племени? Или вы только недавно надели мантию предводителя?

Будучи гибридным военачальником, вы приносите в отряд боевое командование и лечение, хотя вам и приходится отказаться от классового умения Командное присутствие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер
Источник силы: Воинский
Ключевые характеристики: Сила, Интеллект, Харизма

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные доспехи; лёгкие щиты
Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное
Бонус к защите: +1 к Стойкости или Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3,5

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), История (Инт), Переговоры (Хар), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Лидерство военачальника, *слово воодушевления* (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Командное присутствие (гибрид), Ношение доспехов военачальника

Классовые умения

Гибридные военачальники обладают следующими классовыми умениями:

Лидерство военачальника: Вы выбираете одно из следующих классовых умений:

Боевой командир: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение военачальника (*Книга игрока*, страница 61).

Лидер передовой: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение военачальника (*Воинская сила 2*, страница 83).

Умелый лидер: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение военачальника (*Воинская сила 2*, страница 82).

Слово воодушевления (гибрид): Вы получаете талант военачальника *слово воодушевления* (*Книга игрока*, страница 62). Этот талант функционирует как обычно, но вы можете использовать его только один раз за сцену.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Командное присутствие (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение военачальника (*Книга игрока*, страница 61), за исключением того, что вы можете предоставить преимущества от выбранного варианта только один раз за сцену.

Ношение доспехов военачальника: Вы получаете навык ношения доспехов из кожи и шкуры, кольчужных доспехов, а также лёгких щитов.

Рекомендуемые комбинации

Комбинации военачальника/паладина и воина/военачальника отличаются стойкостью, а также возможностью контролировать поле боя и лечить союзников.

Что может быть более воодушевляющим от варвара/военачальника, чем бросок в бой с диким боевым кличем? Сделайте Харизму второй по величине характеристикой и наберите из обоих классов таланты, получающие от неё преимущества.

Двойной лидер военачальник/жрец должен сосредоточиться на талантах, использующих Силу и Харизму.

Гибридный воин

С помощью навыков ведения боя вы защищаете союзников и уничтожаете врагов, а благодаря гибридному обучению у вас в рукаве будут козыри, которых враги никак не ожидают.

Многие гибридные воины изучали свои боевые навыки в военных организациях или среди наёмников, но это обычно является лишь частью предыстории персонажа. Возможно, ваш персонаж покинул военную организацию и начал изучать что-то новое, либо наоборот, за меч вы взялись только сейчас, освоив нечто иное.

Будучи гибридным воином, вы защищаете товарищей как и все остальные защитники: своей стойкостью, боевой удалью и контролем над полем боя. Однако не так хорошо разбираетесь в оружии и не можете метить врагов всеми своими талантами.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Защитник
Источник силы: Воинский
Ключевые характеристики: Сила, Ловкость, Мудрость, Телосложение

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные и чешуйчатые доспехи; лёгкие и тяжёлые щиты
Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное, воинское дальнобойное
Бонус к защите: +1 к Стойкости

Хитов на 1 уровне: 7,5
Хитов за уровень: 3
Исцелений в день: 4,5

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Знание Улиц (Хар), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Боевое превосходство (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Боевая специализация, Боевое дарование воина, Ношение доспехов воина

Классовое умение

Гибридные ревнители обладают следующим классовым умением:

Боевое превосходство (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение воина (*Книга игрока*, страница 74), за исключением того, что вы можете метить только тех врагов, которых атакуете талантами воина или пути совершенства воина.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Боевая специализация: Если вы берёте этот вариант, вы выбираете одно из следующих классовых умений:

Боевое превосходство: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение воина (*Книга игрока*, страница 74).

Боевое проворство: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение воина (*Воинская сила 2*, страница 6).

Боевое дарование воина: Если вы берёте этот вариант, вы выбираете одно из следующих классовых умений:

Неистовая мощь (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение воина (*Воинская сила*, страница 6), за исключением того, что вы не получаете бонус к броскам урона, когда носите лёгкий доспех или кольчугу.

Оружейное дарование воина: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение воина (*Книга игрока*, страница 74).

Стиль драчуна: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение воина (*Воинская сила 2*, страница 6).

Техника вихря: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение воина (*Воинская сила*, страница 7).

Рекомендуемые комбинации

Воин/паладин является защитником, собранным из двух разных оттенков стойкости и решимости.

Добавив к гибридному воину гибридного военачальника, вы можно стать тактическим гением или воодушевляющим светочем, не теряя боевой удали.

Если хотите получить не только рукопашные атаки, попробуйте добавить гибридного апостола. Вы не очень много потеряете в КД (особенно если собираетесь использовать двуручное оружие), да и высокая Мудрость воину не повредит.

Гибридный волшебник

Жизнь мага требует сосредоточенности и постоянного обучения, но вы хоть и овладели некоторыми премудростями, ищете знания совершенно иного характера.

Вы бросили академическую жизнь ради менее изолированного существования? Ваш наставник покинул вас до того как раскрыл главный магический секрет? Или вы только недавно начали изучать магию, пронизывающую всю Вселенную?

Будучи гибридным волшебником, вы обладаете гибкостью в выборе талантов настоящего волшебника, но лишаетесь преимуществ, даруемых умениями Книга заклинаний, Мастерство в инструментах, а также Ритуальная магия

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА
Роль: Контроллер
Источник силы: Магический
Ключевые характеристики: Интеллект, Мудрость, Ловкость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани
Владение оружием: Боевой посох, кинжал
Инструменты: Волшебные палочки, посохи, сферы
Бонус к защите: +1 к Воле

Хитов на 1 уровне: 5
Хитов за уровень: 2
Исцелений в день: 3

Классовые навыки: История (Инт), Магия (Инт), Переговоры (Хар), Подземелья (Мдр), Природа (Мдр), Проницательность (Мдр), Религия (Инт)

Классовые умения: Незначительное волшебство
Опции Гибридного Дарования: Мастерство в инструментах

Классовое умение

Гибридные волшебники обладают следующим классовым умением:

Незначительное волшебство: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение волшебника (*Книга игрока*, страница 89).

Опция Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать следующий вариант:

Мастерство в инструментах: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение волшебника (*Книга игрока*, страница 89).

Рекомендуемые комбинации

Будучи гибридным волшебником, вы не отличаетесь высокой живучестью, так что вам нужно с осторожностью выбирать второй гибридный класс и таланты.

У адепта меча общая с вами ключевая характеристика, но направленность на рукопашный бой этого класса выглядит странно для классического волшебника, стремящегося находиться подальше от схватки. Наберите ближних атакующих талантов и возьмите черты, улучшающие живучесть. Либо наоборот, выбирайте у адепта меча дальнобойные и зональные атаки, а к рукопашному бою прибегайте лишь в крайний случай.

Волшебник/жрец с высокими показателями Интеллекта и Мудрости может безопасно держаться в задних рядах, эффективно помогая союзникам контролем и лечением.

Добавив к гибридному волшебнику класс карателя, вы сможете удивлять врагов редкими смертельно опасными рукопашными атаками. Взяв с помощью черты Гибридное Дарование умение Доспех Веры, вы улучшите КД и сможете держаться рядом с врагами.

Гибридный друид

Ваша способность принимать облик животных однозначно выдаёт в вас друида, но ваша связь с духами природы слаба. Может, ваши таланты друида происходят от врождённой, но неразвитой связи с первородными духами? Или вы только начали постигать тайны природы, переключившись с чего-то другого?

Будучи гибридным друидом, вы можете принимать облик животных и знаете таланты, полезные в этих обликах. Однако ради изучения способностей другого класса вы жертвуете связью с миром природы, включая умения Первородный аспект и Ритуальная магия.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА
Роль: Контроллер
Источник силы: Первородный
Ключевые характеристики: Мудрость, Ловкость, Телосложение

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры
Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное
Инструменты: Посохи, тотемы
Бонус к защите: +1 к Реакции или Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3,5

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), История (Инт), Магия (Инт), Переговоры (Хар), Природа (Мдр), Проницательность (Мдр), Целительство (Мдр)

Классовые умения: *Дикая форма*

Опции Гибридного Дарования: Ношение доспехов друида, Первородный аспект

Классовое умение

Гибридные друиды обладают следующим классовым умением:

Дикая форма: Вы получаете талант барда *дикая форма* (*Книга игрока 2*, страница 84).

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Ношение доспехов друида: Вы получаете навык ношения доспехов из кожи и шкуры.

Первородный аспект: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение друида (*Книга игрока 2*, страница 83).

Рекомендуемые комбинации

Друид/шаман — идеальная комбинация первородных классов, объединяющая контроль и рукопашные таланты друида с лидерством шамана.

Апостол/друид смешивает таланты и умения из двух основанных на Мудрости классах и может предложить интересную предысторию: что подвигло вас смешать древнюю мощь богов с силами первородных духов?

Гибридные друиды, желающие увеличить смертоносность в рукопашном бою, могут рассмотреть вариант объединения с карателем, плутом или следопытом.

ВЫБОР ТАЛАНТОВ ДРУИДА

Несмотря на автоматическое получение таланта *дикая форма*, гибридный друид не получает автоматически таланты с ключевым словом «животная форма»; вы должны набирать их сами.

На 1 уровне вам следует выбрать один такой талант неограниченной атакой друида. В облике гуманоида вы сможете использовать второй неограниченный атакующий талант.

Если вы не возьмёте таланты с ключевым словом «животная форма», то классовое умение Дикая форма будет потрачено впустую.

Гибридный жрец

Изучив таланты, выходящие за пределы того, что знают обычные жрецы, вы стали особым духовным лидером. Ваши навыки жреца могут отражать старое служение или недавно обретённую веру в бога.

Будучи гибридным жрецом, вы дарите группе такое нужное лечение, хотя и в меньших количествах чем полноценный жрец. Для овладения новыми способностями вы теряете умение Ритуальная магия и гибкость Вызова божественной силы.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер
Источник силы: Духовный
Ключевые характеристики: Мудрость, Сила, Харизма

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные доспехи
Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное
Инструменты: Символы веры
Бонус к защите: +1 к Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3,5

Классовые навыки: История (Инт), Магия (Инт), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр), Религия (Инт), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Знание лекаря, *исцеляющее слово* (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Вызов божественной силы (гибрид), Ношение доспехов жреца

Классовые умения

Гибридные жрецы обладают следующими классовыми умениями:

Знание лекаря: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение жреца (*Книга игрока*, страница 104).

Исцеляющее слово (гибрид): Вы получаете талант жреца *исцеляющее слово* (*Книга игрока*, страница 105). Этот талант действует как обычно, но использовать вы его можете только один раз за сцену.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Вызов божественной силы (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение жреца (*Книга игрока*, страница 104), за исключением того, что вы начинаете лишь с одним талантом жреца Вызова божественной силы на свой выбор.

Ношение доспехов жреца: Вы получаете навык ношения доспехов из кожи, шкуры и кольчужных доспехов.

Рекомендуемые комбинации

Воин/жрец и жрец/паладин предоставляют схожие преимущества: набор рукопашных атак, основанных на Силе, высокая стойкость и лечащие таланты для поддержания в бою себя и товарищей.

Апостол/жрец держится в тылу, и из относительно безопасного места совершает полезные дальнобойные атаки и разрушительные зональные волны.

Военачальник/жрец объединяет таланты лидера из двух источников в эффективное целое.

Гибридный жрец рун

Вы начали изучать божественные руны, но вам не хватает сосредоточенности для познания всех их тайн. Что вам мешает? Может быть, вы осознали, что одного изучения рун недостаточно для победы над силами зла? Или вы начали изучать магию рун для усиления своих боевых качеств?

Будучи гибридным жрецом рун, вы частично отказываетесь от знания основных рун и возможности лечить в бою ради талантов и умений другого класса.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер
Источник силы: Духовный
Ключевые характеристики: Сила, Телосложение, Мудрость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные и чешуйчатые доспехи; лёгкие щиты
Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное
Бонус к защите: +1 к Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3,5

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Воровство (Лов), Выносливость (Тел), История (Инт), Магия (Инт), Проницательность (Мдр), Религия (Инт), Целительство (Мдр)

Классовые умения: *Руна исправления* (гибрид), Рунное ремесло
Опции Гибридного Дарования: Знаток рун, Ношение доспехов жреца рун

Классовые умения

Гибридные жрецы рун обладают следующими классовыми умениями:

Руна исправления (гибрид): Вы получаете талант жреца рун *руна исправления* (страница 100). Этот талант действует как обычно, за исключением того, что вы можете использовать его только один раз за сцену.

Рунное ремесло: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение жреца рун (страница 99).

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Знаток рун: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение жреца рун (страница 99).

Ношение доспехов жреца рун: Вы получаете навык ношения доспехов из кожи и шкуры, кольчужных и чешуйчатых доспехов, а также лёгких щитов.

Рекомендуемые комбинации

Жрец/жрец рун объединяет два класса лидеров с духовным источником силы, что предлагает большой выбор сюжетных и тактических вариантов. Сделайте Силу и Мудрость наивысшими характеристиками, а третьим по величине пусть будет Телосложение или Харизма.

Воин/жрец рун и жрец рун/паладин предлагают равную смесь ролей лидера и защитника, а также позволяют носить хорошие доспехи. Сила должна быть вашей наивысшей характеристикой, а Телосложение или Мудрость подойдут на роль второй по величине характеристики.

Варвар/жрец рун получает возможность причинять много урона и вселять во врагов ужас перед вашим богом. Вашей наивысшей характеристикой должна быть Сила, а Телосложение — вторым по величине.

Гибридный каратель

Благодаря монастырскому обучению и прочим дарованиям, вы стали особым слугой богов. Что отражают ваши обеты: то, что вы начинаете новую жизнь, то, что вам нечего терять, или то, что у вас появилась новая миссия?

Будучи гибридным карателем, вы ловко преследуете врагов, но ради умений второго класса вы жертвуете частью оборонительных и наступательных способностей.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА
Роль: Атакующий
Источник силы: Духовный
Ключевые характеристики: Мудрость, Ловкость, Интеллект

Ношение доспехов: Доспехи из ткани
Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное
Инструменты: Символы веры
Бонус к защите: +1 к Стойкости, Реакции или Воле

Хитов на 1 уровне: 7
Хитов за уровень: 3
Исцелений в день: 3,5

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Знание Улиц (Хар), Религия (Инт), Скрытность (Лов), Целительство (Мдр)

Классовые умения: *Клятва вражды* (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Вызов божественной силы (гибрид), Доспех веры, Осуждение карателя (гибрид)

Классовое умение

Гибридные каратели обладают следующим классовым умением:

Клятва вражды (гибрид): Вы получаете талант карателя *клятва вражды* (*Книга игрока* 2, страница 34). Этот талант функционирует как обычно, за исключением того, что вы можете применять эффект только если совершали рукопашную атаку, используя талант карателя или пути совершенства карателя.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Вызов божественной силы (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение карателя (*Книга игрока 2*, страница 33), за исключением того, что вы начинаете с одним талантом карателя Вызова божественной силы на свой выбор.

Доспех веры: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение карателя (*Книга игрока 2*, страница 33).

Осуждение карателя (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение карателя (*Книга игрока 2*, страница 33)

Рекомендуемые комбинации

Апостол/каратель получает большой выбор рукопашных и других атак, причём все они основаны на Мудрости. Вы сможете контролировать врагов на расстоянии, так что добычу сможете ловить с ещё большей лёгкостью.

Каратель/монах пользуется высокой Мудростью и маневренностью, и потому преследует врагов со смертоносной эффективностью.

Волшебник/каратель на первый взгляд выглядит странной комбинацией, но оба эти класса занимаются изучением тайных знаний. При высоких показателях Мудрости и Интеллекта можно добиться такого же разнообразия атак, что и у апостола/карателя.

Гибридный колдун

Вы получаете силы из обрывков тайных знаний, полученных из пыльных книг и от доисторических сущностей, но эти тайны не полностью описывают ваши умения.

Что удерживает вас от заключения полноценного договора колдуна? Вы боитесь расплаты, которая обязательно последует? Или вы просто не обнаружили пока главную магическую тайну, которая раскроет вашу судьбу?

Будучи гибридным колдуном, вы обладаете отличными причиняющими урон способностями, а также несколькими контролирующими талантами, но придётся отказаться от нескольких самых примечательных умений этого класса, включая Предмет договора и Шаг в тень.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА
Роль: Атакующий
Источник силы: Магический
Ключевые характеристики: Харизма, Телосложение, Интеллект

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи
Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное
Инструменты: Волшебные палочки, жезлы
Бонус к защите: +1 к Реакции или Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3

Классовые навыки: Воровство (Лов), Запугивание (Хар), Знание Улиц (Хар), История (Инт), Магия (Инт), Обман (Хар), Проницательность (Мдр), Религия (Инт),

Классовые умения: Договор колдуна (гибрид), Проклятье колдуна (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Первый выстрел, Предмет договора колдуна, Шаг в тень

Классовые умения

Гибридные колдуны обладают следующими классовыми умениями:

Договор колдуна (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение колдуна (*Книга игрока*, страница 119), за исключением того, что не получаете от него ни неограниченный талант, ни Предмет договора. Вы удовлетворяете требованиям, для которых нужен выбранный вами договор, и вы можете использовать преимущества, прописанные для него в некоторых талантах.

Проклятье колдуна (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение колдуна (*Книга игрока*, страница 120), за исключением того, что вы можете причинять дополнительный урон только когда попадаете по проклятому врагу талантом колдуна или пути совершенства колдуна.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Первый выстрел: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение колдуна (*Книга игрока*, страница 120).

Шаг в тень: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение колдуна (*Книга игрока*, страница 120)

Предмет договора колдуна: Вы получаете Предмет договора, связанный с выбранным вами Договором колдуна.

Для того, чтобы взять эту опцию, вы обязаны иметь неограниченный атакующий талант, связанный с вашим договором. Если вы позже перетренируете этот талант, вы потеряете все преимущества от этой опции.

Рекомендуемые комбинации

Колдун/чародей может стать мощным атакующим с высоким показателем Харизмы.

Объединив колдуна с волшебником, можно получить очень много полезных талантов, а Интеллект, ключевая характеристика волшебника, является полезной второстепенной характеристикой колдуна.

Комбинация колдуна и барда тоже будет эффективной благодаря пересечению ключевых характеристик и талантов этих классов.

Гибридный ловец

У вас крепкая связь с первородными духами охоты. Что останавливает вас от полного слияния с этими духами? Вы боитесь потерять контроль? Вы не доверяете их мотивам? Или вы просто недостаточно сильны духовно, чтобы в полной мере овладеть силой, которую они предлагают?

Будучи гибридным ловцом, вы ради преимуществ и талантов другого класса жертвуете частью контроля над полем боя.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Контроллер
Источник силы: Первородный
Ключевые характеристики: Мудрость, Сила, Ловкость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи
Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное, воинское дальнобойное
Бонус к защите: +1 к Реакции или Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3,5

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Природа (Мдр), Проницательность (Мдр), Скрытность (Лов), Целительство (Мдр)

Классовые умения: *Неотвратимый выстрел* (гибрид), Связь ловца (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Подлинная связь ловца

Классовые умения

Гибридные ловцы обладают следующими классовыми умениями:

Неотвратимый выстрел (гибрид): Вы получаете талант ловца *неотвратимый выстрел* (страница 118). Этот талант функционирует как обычно, за исключением того, что он срабатывает только от дальнобойных атак талантов ловца и путей совершенства ловца.

Связь ловца (гибрид): Выберите один из вариантов Связи ловца (страница 117). Вы получаете только талант, связанный с этим вариантом, и можете использовать этот талант только один раз в день. Кроме того, при определении выполнения требований и определении преимуществ талантов считается, что вы обладаете полноценной версией этого варианта.

Опция Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать следующий вариант:

Подлинная связь ловца: Вы получаете остальные преимущества выбранного вами варианта Связи ловца (однако полученный талант вы сможете использовать только один раз в день).

Рекомендуемые комбинации

Лучшей гибридной комбинацией для этого класса является ловец/следопыт, знаток дальнобойных атак. Мудрость и Ловкость должны быть в равной степени высоки, а Силе следует быть третьей по величине.

Ловец/плут может брать дальнобойные атаки из обоих классов, используя вместо длинного лука метательные кинжалы и ручной арбалет. С распределением характеристик возникнут проблемы: вам понадобятся высокие Мудрость и Ловкость, а вот определиться с третьей характеристикой будет не просто.

Воин/ловец может стать отважным воителем. Сила и Мудрость при этом должны быть вашими наивысшими характеристиками.

Гибридный монах

Вы — таинственная личность, объединяющая превосходную дисциплину и сосредоточенность с многогранным подходом к получению в бою победы. Как вы объясняете это кажущееся противоречие? Вас выгнали из монастыря, и вам пришлось заниматься другим, чтобы выжить? Или вы только недавно приняли аскетичный образ жизни и пытаетесь избавиться от прошлого образа жизни?

Будучи гибридным монахом, вы жертвуете ради второго класса тренировками, включая возможность ведения боя без оружия.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Атакующий
Источник силы: Псионический
Ключевые характеристики: Ловкость, Сила, Мудрость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани
Владение оружием: Боевой посох, дубинка, кинжал, копьё, праща, сюрикен

Инструменты: Оружие, которым вы умеете владеть, фокусировки ци
Бонус к защите: +1 к Стойкости, Реакции или Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3,5

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Воровство (Лов), Выносливость (Тел), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр), Религия (Инт), Скрытность (Лов), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Монастырская традиция (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Безоружный боец, Защита без доспехов, Расширенные традиции

Классовое умение

Гибридные монахи обладают следующим классовым умением:

Монастырская традиция (гибрид): Выберите вариант Монастырской традиции (страница 63). Вы получаете только талант *шквал ударов*, связанный с этим вариантом. Ваш талант *шквал ударов* срабатывает только когда вы в свой ход попадаете талантом монаха или пути совершенства монаха. При проверках, есть ли у вас этот вариант Монастырской традиции, считается, что он у вас есть.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Безоружный боец: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение монаха (страница 63).

Защита без доспехов: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение монаха (страница 63).

Расширенные традиции: Вы получаете все преимущества от выбранного варианта Монастырской традиции.

Рекомендуемые комбинации

Монах/плут является отличной комбинацией. Такой персонаж сможет наносить кинжалом и многочисленные удары и коварные атаки. Сосредоточьтесь на Ловкости, а Силу сделайте второй по величине.

Комбинация каратель/монах намекает на долгие годы обучения в тайном монастыре, посвящённом дисциплинированному возмездию. Для меткости вам понадобятся и Ловкость и Мудрость.

Воин/монах сможет вызывать врагов в бой один на один, а в случае необходимости сможет и отступить. Сделайте высокими Ловкость и Силу, а Мудрость пусть будет третьей по величине.

Гибридный паладин

Вы объединяете духовные полномочия паладина со способностями другого класса, чтобы быть выдающимся защитником. Многие гибридные паладины только недавно стали духовными воинами, а до этого они занимались чем-то другим. Есть, однако, и те, кто понял, что прямолинейное служение не для них, и поменял свой образ жизни.

Будучи гибридным паладином, вы привносите в отряд сильные рукопашные атаки и полезную возможность метить врагов. Как и все защитники, вы крепки и можете защищать союзников, но ради талантов другого класса вы теряете способность лечить.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА
Роль: Защитник
Источник силы: Духовный
Ключевые характеристики: Сила, Харизма, Мудрость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные, чешуйчатые, латные доспехи; лёгкие и тяжёлые щиты
Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное
Инструменты: Символы веры
Бонус к защите: +1 к Стойкости, Реакции или Воле

Хитов на 1 уровне: 7,5
Хитов за уровень: 3
Исцелений в день: 5

Классовые навыки: Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), История (Инт), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр), Религия (Инт), Целительство (Мдр)

Классовые умения: *Божественный вызов* (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Вызов божественной силы (гибрид), Ношение доспехов паладина

Классовое умение

Гибридные паладины обладают следующим классовым умением:

Божественный вызов (гибрид): Вы получаете талант паладина *божественный вызов* (*Книга игрока*, страница 134). Этот талант действует как обычно, за исключением того, что урон излучением равен вашему модификатору Харизмы. Этот урон увеличивается до 2 + модификатор Харизмы на 11 уровне и до 4 + модификатор Харизмы на 21 уровне.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Выбор божественной силы (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение паладина (*Книга игрока*, страница 134), за исключением того, что вы начинаете лишь с одним талантом паладина Вызова божественной силы на свой выбор.

Ношение доспехов паладина: Вы получаете навык ношения доспехов из кожи, шкуры, кольчужных, чешуйчатых и латных доспехов, лёгких и тяжёлых щитов.

Рекомендуемые комбинации

Объединив гибридного воина с гибридным паладином, вы поддержите высокий КД и смешаете два стиля ведения рукопашного боя.

Ценность жреца/паладина видна сразу, но военачальник/паладин станет самым отважным лидером на поле боя из всех возможных комбинаций, так как оба эти класса ценят Харизму больше Интеллекта.

Необычная комбинация колдуна и паладина перемежает рукопашные атаки смертоносными дальнобойными, а также сможет метить врагов *божественным вызовом* на расстоянии. Для такой комбинации необходимо умение Ношение доспехов паладина.

Гибридный плут

Вы понимаете ценность меткого ножа, даже если не всегда руководствуетесь принципами плута.

Чаще всего в предыстории гибридного плута фигурирует детство, проведённое на улицах в попытках выжить и при этом не угодить в тюрьму. В качестве альтернативы, вы могли бы быть уважаемым членом общества, доведённым до жизни плута жестокой судьбой или махинациями врагов.

Вы опасны и смертоносны как полноценный плут, но некоторыми способностями всё же придётся пожертвовать.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Атакующий
Источник силы: Воинский
Ключевые характеристики: Ловкость, Сила, Харизма

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи
Владение оружием: Кинжал, короткий меч, праща, ручной арбалет, сюрикен
Бонус к защите: +1 к Реакции

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Воровство (Лов), Запугивание (Хар), Знание Улиц (Хар), Обман (Хар), Подземелья (Мдр), Проницательность (Мдр), Скрытность (Лов)
Дополнительные тренированные навыки: Выберите из приведённого списка классовых навыков два дополнительных навыка для тренировки.

Классовые умения: Скрытая атака (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Боевое дарование плута, Первый удар, Тактика плута

Классовое умение

Гибридные плуты обладают следующим классовым умением:

Скрытая атака (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение плута (*Книга игрока*, страница 147), за исключением того, что вы можете применять этот дополнительный урон только когда попадаете талантом плута или пути совершенства плута.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Боевое дарование плута: Вы выбираете одно из следующих классовых умений:

Дарование снайпера: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение плута (*Воинская сила 2*, страница 56).

Оружейное дарование плута: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение плута (*Книга игрока*, страница 147).

Первый удар: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение плута (*Книга игрока*, страница 147).

Тактика плута: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение плута (*Книга игрока*, страница 147).

Рекомендуемые комбинации

Большинству гибридных плутов требуется две высокие характеристики, из-за чего собрать такую комбинацию будет не очень просто.

Колдун/плут может добавить к набору рукопашных атак дальнобойные таланты и вспышки.

Объединив гибридного плута с гибридным бардом, можно получить умелого ловкача, который с помощью Харизмы и Ловкости дурачит врагов и выпускает им кишки.

Если вы предпочитаете хитрости отвагу, объедините с гибридным плутом воина, с помощью черты Гибридное Дарование получите классовое умение Тактика плута и возьмите либо умение Жестокий головорез (*Книга игрока*, страница 147), либо умение Вышибала (*Воинская сила*, страница 39).

Гибридный псионик

Вы можете навязывать врагам свою волю, но вам этого недостаточно. Почему вы смешали способность псионика к умственному контролю со способностями другого класса? Вы узнали тайную связь псионики с другим источником силы? Или ваши умственные способности это туз в рукаве, набор неожиданных трюков, дополняющий другие умения?

Будучи гибридным псиоником, вы ради преимуществ другого класса жертвуете умением совершать ритуалы и мелкими психическими талантами.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Контроллер
Источник силы: Психический
Ключевые характеристики: Интеллект, Харизма, Мудрость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани
Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное
Инструменты: Посохи, сферы
Бонус к защите: +1 к Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2
Исцелений в день: 3

Классовые навыки: Внимательность (Мдр), Запугивание (Хар), История (Инт), Магия (Инт), Обман (Хар), Переговоры (Хар), Подземелья (Мдр), Проницательность (Мдр)

Классовые умения: Психическое усиление (гибрид), Средоточие дисциплины (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Расширенное средоточие дисциплины

Классовые умения

Гибридные психоники обладают следующими классовыми умениями:

Психическое усиление (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение психоника (страница 81), за исключением того, что количество ваших единиц силы зависит от выбора талантов. Смотрите «Психическое усиление и гибридные персонажи» (страница 137), чтобы определить число имеющихся у вас единиц силы.

Средоточие дисциплины (гибрид): Выберите вариант Средоточия дисциплины (страница 81). Если вы выбрали Средоточие телекинеза, вы получаете талант *длинная рука*, а если Средоточие телепатии, то *посылка мыслей*.

Опция Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать следующий вариант:

Расширенное средоточие дисциплины: Если вы выбрали Средоточие телекинеза, то получаете талант *силовой толчок*, а если Средоточие телепатии, то *отвлечение*.

Рекомендуемые комбинации

Волшебник/псионик это невероятный контроллер, который благодаря высокому Интеллекту уничтожает врагов и магией и психоникой.

Бард/псионик объединяет дисциплину с хитростью, которая позволит обхитрить врагов. Вам понадобятся высокие показатели Интеллекта и Харизмы.

Колдун/псионик набирает таланты из всех источников, будь то осваивание своего потенциала или сделка с иномировыми сущностями. При хороших показателях Интеллекта и Харизмы вы сможете набирать любые нужные таланты.

Гибридный пси-воин

Если начинать с крепкого разума и тела, можно добавлять к этому любые дарования, и всегда будет получаться гармоничная личность. По крайней мере, так вы говорите сами себе.

Почему вы добавили способности другого класса к совершенству разума и тела пси-воина? Вы тайно считаете, что психические таланты ненадёжны, по крайней мере, в сравнении с крепким мечом или другими формами магии? Или вы просто только недавно открыли в себе психический дар?

Будучи гибридным пси-воином, вы теряете часть контроля над полем боя и психических трюков ради умений и талантов другого класса.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Защитник
Источник силы: Психический
Ключевые характеристики: Телосложение, Мудрость, Харизма

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные и чешуйчатые доспехи, легкие и тяжёлые щиты
Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное
Бонус к защите: +1 к Воле

Хитов на 1 уровне: 7,5
Хитов за уровень: 3
Исцелений в день: 4,5

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Магия (Инт), Обман (Хар), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Психическая защита (Мдр), Психическое усиление (гибрид),

Опции Гибридного Дарования: Ношение доспехов пси-воина, Психическое обучение

Классовые умения

Гибридные Пси-воины обладают следующими классовыми умениями:

Психическая защита (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение пси-воина (страница 43), за исключением того, что вы обязаны выбрать либо *мысленный шип*, либо *смазанный шаг*.

Психическое усиление (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение пси-воина (страница 43), за исключением того, что количество ваших единиц силы зависит от выбора талантов. Смотрите «Психическое усиление и гибридные персонажи» (страница 137), чтобы определить число имеющихся у вас единиц силы.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Ношение доспехов пси-воина: Вы получаете навык ношения доспехов из кожи и шкуры, кольчужных и чешуйчатых доспехов, а также лёгких и тяжёлых щитов.

Психическое обучение: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение пси-воина (страница 43).

Рекомендуемые комбинации

Воин/пси-воин весьма стоек, но вам придётся сделать высокими и Силу и Телосложение, а Мудрость сделать третьей по величине характеристикой.

Пси-воину/ревнителю тоже нужны две характеристики — Телосложение и Харизма — но эта комбинация не требовательна к третьей характеристике Кроме того, эта комбинация даст полный набор единиц силы для талантов с ключевым словом «усиливаемый».

Колдун/пси-воин может обойтись одной высокой характеристикой (Телосложение), а высокая Харизма просто станет приятным дополнением для обоих классов. Для защитника вы будете несколько хрупким, так что или повышайте защиты, или найдите стойкого союзника, за которым можно будет укрыться.

Гибридный ревнитель

Как и большинство других ревнителей, вы открыли свою психическую одарённость сами, не обучаясь ей. Почему вы решили не сосредотачиваться на оттачивании своего таланта по обузданию эмоций? Может быть, вы боитесь этого умения, и хотите отвлечься от него на способности другого класса? Или вы только начали открывать свои таинственные способности?

Будучи гибридным ревнителем, вы изредка, но своевременно вызываете вспышки эмоций у союзников и врагов. Однако смешав это умение с талантами другого класса, вы теряете глубину контроля чужих эмоций.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер
Источник силы: Психический
Ключевые характеристики: Харизма, Телосложение, Мудрость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры, кольчужные доспехи
Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное
Бонус к защите: +1 к Стойкости или Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3,5

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Знание Улиц (Хар), Магия (Инт), Обман (Хар), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр), Целительство (Мдр)

Классовые умения: *Импульс ревнителя* (гибрид), Мантия ревнителя (гибрид), Психическое усиление (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Ношение доспехов ревнителя, Талант мантии

Классовые умения

Гибридные ревнители обладают следующими классовыми умениями:

Импульс ревнителя (гибрид): Вы получаете талант ревнителя *импульс ревнителя* (страница 24). Этот талант функционирует как обычно, за исключением того, что вы можете использовать его лишь один раз в сцену.

Мантия ревнителя (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение ревнителя (страница 23), за исключением того, что вы не получаете талант, связанный с выбранной вами мантией.

Псионическое усиление (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение ревнителя (страница 23), за исключением того, что количество ваших единиц силы зависит от выбора талантов. Смотрите «Псионическое усиление и гибридные персонажи» (страница 137), чтобы определить число имеющихся у вас единиц силы.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Ношение доспехов ревнителя: Вы получаете навык ношения доспехов из кожи, шкуры и кольчужных доспехов.

Талант мантии: Вы получаете талант, связанный с выбранным вами вариантом Мантии ревнителя (страница 23).

Рекомендуемые комбинации

Бард/ревнитель — отличная комбинация, как по тематике, так и по совпадению ролей и ключевых характеристик. Можно легко представить персонажа, вмешивающегося в эмоции других как посредством музыки, так и посредством ментальных манипуляций.

Если вы предпочитаете быть полноценным псиоником, то пси-воин/ревнитель будет стойким в бою персонажем, сохранившим функции лидера.

Эмоциональная дисциплина ревнителя похожа на сдержанность паладина. Смешав эти два класса, можно получить интересный гибрид. Харизма должна быть вашей наивысшей характеристикой, а за второе место будут соперничать Сила, Телосложение и Мудрость.

Гибридный следопыт

Вы объединяете возможность преследования добычи со способностями другого класса, чтобы быть выдающимся воителем. Вы могли узнать таланты следопыта во время странствий, до того как познали другие умения. А может быть наоборот, вас только недавно забросило в глушь.

Вы сохраняете возможность причинять высокий урон, но отказываетесь от Боевого стиля.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Атакующий
Источник силы: Воинский
Ключевые характеристики: Сила, Ловкость, Мудрость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры
Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное
Бонус к защите: +1 к Стойкости или Реакции

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), Подземелья (Мдр), Природа (Мдр), Скрытность (Лов), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Добыча охотника (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Боевое дарование следопыта, Боевой стиль следопыта, Ношение доспехов следопыта

Классовое умение

Гибридные следопыты обладают следующим классовым умением:

Добыча охотника (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение следопыта (*Книга игрока*, страница 160), за исключением того, что вы можете причинять дополнительный урон только когда попадаете по своей добыче талантом следопыта или талантом пути совершенства следопыта.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из следующих вариантов:

Боевое дарование следопыта: Вы выбираете одно из следующих классовых умений:

Атака на бегу: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение следопыта (*Воинская сила 2*, страница 32).

Первый выстрел: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение следопыта (*Книга игрока*, страница 160).

Боевой стиль следопыта: Вы выбираете одно из следующих классовых умений:

Дрессировка зверей (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение следопыта (*Воинская сила*, страница 68), за исключением того, что зверь получает штраф –1 к броскам атаки и всем защитам.

Стиль боя мародёра: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение следопыта (*Воинская сила 2*, страница 32).

Стиль боя охотника: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение следопыта (*Воинская сила 2*, страница 32).

Стиль боя с двумя клинками: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение следопыта (*Книга игрока*, страница 160).

Стиль боя с луком: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение следопыта (*Книга игрока*, страница 160).

Рекомендуемые комбинации

Воин/следопыт станет эффективной комбинацией, если вы сосредоточитесь на рукопашных талантах для двух оружий.

Плут/следопыт — несравнимый знаток причинения урона. Однако при такой комбинации тщательно подбирайте таланты, у многих будут требования, которые вам трудно выполнить. Например, если вам нужны дальнобойные таланты из обоих классов, вам понадобится арбалет.

Несмотря на то, что друиду/следопыту и ловцу/следопыт требуется сразу несколько высоких

характеристик, эти комбинации добавят гибридному следопыту интересные первородные качества.

Гибридный техномаг

Будучи учеником или подмастерьем, вы узнали много о том, как наполнять магией предметы и существ. Однако ваши знания поверхностны, вы не знаете многое из того, что известно настоящим техномагам. И конечно же, вы знаете много других вещей, не связанных с ремеслом техномага.

Почему ваши знания обрывисты? Для изучения формул и рецептов вам не хватило прилежания или знаний? Или вы твёрдо решили, что знания техники нужно обязательно разбавлять прочими умениями?

Будучи гибридным техномагом, вы сохраняете возможность лечить, но теряете возможность манипулировать с магическими предметами

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер
Источник силы: Магический
Ключевые характеристики: Интеллект, Телосложение, Мудрость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи
Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное
Инструменты: Волшебные палочки, жезлы, посохи
Бонус к защите: +1 к Стойкости или Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3

Классовые навыки: Внимательность (Мдр), Воровство (Лов), История (Инт), Магия (Инт), Переговоры (Хар), Подземелья (Мдр), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Исцеляющая инфузия (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Магическая настройка, Магическое восстановление

Классовое умение

Гибридные техномаги обладают следующим классовым умением:

Исцеляющая инфузия (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение техномага (*Руководство игрока по Эберрону*, страница 44), за исключением того, что в конце каждого продолжительного отдыха вы создаёте только одну инфузию.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Магическая настройка: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение техномага (*Руководство игрока по Эберрону*, страница 45).

Магическое восстановление: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение техномага (*Руководство игрока по Эберрону*, страница 45).

Рекомендуемые комбинации

Волшебник/техномаг — знаток магических тайн, использующий Интеллект для нападения на врагов и лечения союзников. Псионик/техномаг действует точно так же, но в нём смешано знание магии и псионики.

Адепт меча/техномаг может предпочитать рукопашные таланты. Выберите Телосложение второй по величине характеристикой, чтобы усилить слияние этих двух классов.

Колдун/техномаг будет эффективной смесью из лидерства и причинения урона, особенно если наивысшими характеристиками у вас будут Интеллект и Телосложение.

Гибридный хранитель

Для того, чтобы выстоять против осквернителей мира природы, вы смешали свою первородную стойкость со способностями другого класса. Это может быть новый способ использования первородных духов или же абсолютно новый источник силы.

Будучи гибридным хранителем, вы по-прежнему караете врагов за то, что они атакуют ваших союзников. Однако из-за сосредоточенности сразу на двух классах вам придётся частично отказаться от врождённой стойкости этого класса (в виде Источника жизни и Стража силы).

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Защитник
Источник силы: Первородный
Ключевые характеристики: Сила, Телосложение, Мудрость

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи, шкуры; лёгкие и тяжёлые щиты

Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное
Бонус к защите: +1 к Стойкости или Воле

Хитов на 1 уровне: 8,5
Хитов за уровень: 3,5
Исцелений в день: 4,5

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Подземелья (Мдр), Природа (Мдр), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Гнев природы (гибрид)
Опции Гибридного Дарования: Источник жизни, Страж силы в доспехах

Классовое умение

Гибридные хранители обладают следующим классовым умением:

Гнев природы (гибрид): Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение хранителя (*Книга игрока 2*, страница 147), за исключением того, что когда вы используете это умение, вы метите лишь одного смежного врага.

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Источник жизни: Это классовое умение функционирует как аналогичное классовое умение хранителя (*Книга игрока 2*, страница 153).

Страж силы в доспехах: Вы получаете классовое умение Страж силы (*Книга игрока 2*, страница 153). Вы также получаете навык ношения доспехов из кожи и шкуры, а также лёгких и тяжёлых щитов.

Рекомендуемые комбинации

Воин/хранитель отличается высокой стойкостью и сильными рукопашными атаками, хотя вначале нужно создать высокий КД. Для этого подойдут умения Страж силы в доспехах или Ношение доспехов воина.

Добавление гибридного жреца даст гибридному хранителю полезные лечащие таланты; Мудрость в этом случае будет вашей вторичной характеристикой.

Объединив гибридного хранителя с гибридным следопытом, можно увеличить наносимый урон, не сильно жертвуя КД.

Гибридный чародей

Вы познали врождённую мощь магии, разлитой по вашей крови и вашему телу, хотя она и не отзывается вам во всю силу, как если бы вы были полноценным чародеем.

Ваше чародейство подвело, и вам пришлось изучать другие умения, чтобы выжить в карьере искателя приключений? Или вы боитесь того, что может произойти, если вы с головой окунётесь в манящую пульсацию магии?

Будучи гибридным чародеем, вы способны испускать мощные сгустки магической ярости. Но у вас нет стойкости подлинных чародеев и других мелких черт, появляющихся от постоянного познания магии.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА
Роль: Атакующий
Источник силы: Магический
Ключевые характеристики: Харизма, Ловкость, Сила

Ношение доспехов: Доспехи из ткани
Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное
Инструменты: Кинжалы, посохи
Бонус к защите: +1 к Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), История (Инт), Магия (Инт), Обман (Хар), Переговоры (Хар), Подземелья (Мдр), Природа (Мдр), Проницательность (Мдр)

Классовые умения: Чародейская сила
Опции Гибридного Дарования: Душа чародея

Классовое умение

Гибридные чародеи обладают следующим классовым умением:

Чародейская сила: Вы получаете бонус к броскам урона талантов чародея и пути совершенства чародея, равный вашему модификатору Силы или Ловкости. Этот бонус увеличивается на 2 на 11 уровне и ещё на 2 на 21 уровне.

Вы выбираете используемый модификатор в момент создания персонажа. Если выберете Силу, вы сможете использовать модификатор Силы вместо модификатора Ловкости или Интеллекта при определении КД, когда не носите тяжёлые доспехи.

Опция Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать следующий вариант:

Душа чародея: Выберите одно из следующих классовых умений: Драконья душа (*Книга игрока 2,* страница 137), Душа космического цикла (*Магическая сила*, страница 27), Душа бури (*Магическая сила*, страница 26) или Дикая душа (*Книга игрока 2*, страница 137). Вы получаете это классовое умение, и при определении выполнения требований и определении преимуществ от талантов, считается, что у вас есть соответствующий Источник заклинаний.

Рекомендуемые комбинации

Можно легко представить себе юного чародея, заключившего Мистический договор, чтобы получить ещё большую силу. Колдун/чародей и в самом деле будет мощным атакующим, обладающим широким ассортиментом атак, несмотря на несовпадающие вторичные характеристики.

Добавьте к гибридному чародею гибридного барда, чтобы получить лечащие атаки и новые трюки.

Плут/чародей получает несколько полезных рукопашных атак, если только у него действительно высокая Ловкость.

Гибридный шаман

Вы научились вызывать духа-спутника, но связь с первородными духами у вас не так сильна как у полноценного шамана. Где корни этого разлада? Вы провалили ритуал перехода, и это ослабило связь? Вы прогневали духов, и их голос в вашей голове стал звучать тише?

У вас есть дух-спутник, а также способность вызывать духов для лечения, но ради второго класса вам придётся отказаться от многих других дарований.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер
Источник силы: Первородный
Ключевые характеристики: Мудрость, Телосложение, Интеллект

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожи
Владение оружием: Простое рукопашное, длинное копьё
Инструменты: Тотемы
Бонус к защите: +1 к Стойкости или Воле

Хитов на 1 уровне: 6
Хитов за уровень: 2,5
Исцелений в день: 3,5

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), История (Инт), Магия (Инт), Природа (Мдр), Проницательность (Мдр), Религия (Инт), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Дух-спутник (гибрид), *исцеляющий дух* (гибрид), *разговор с духами*
Опции Гибридного Дарования: Дар духа, Талант духа

Классовые умения

Гибридные шаманы обладают следующими классовыми умениями:

Дух-спутник (гибрид): Вы получаете талант *призыв духа-спутника* (*Книга игрока 2*, страница 120).

Кроме того, выберите одну из опций Духа-спутника (*Книга игрока 2*, страница 119). Вы не получаете ни дар духа, ни талант, связанный с этой опцией, но при определении выполнения требований и при определении эффектов талантов считается, что у вас есть это классовое умение.

Особенность: Для того, чтобы взять неограниченный талант, связанный с умением Дух-спутник, вы должны обладать соответствующим духом. Например, нельзя взять талант *удар охотника*, если у вас нет умения Дух охотник.

Исцеляющий дух (гибрид): Вы получаете талант шамана *исцеляющий дух* (*Книга игрока 2*, страница 120). Этот талант действует как обычно, за исключением того, что вы можете использовать его только один раз за сцену.

Разговор с духами: Вы получаете талант шамана *разговор с духами* (*Книга игрока 2*, страница 120).

Опции Гибридного Дарования

Если вы берёте черту Гибридное Дарование, вы можете выбрать один из представленных вариантов:

Дар духа: Вы получаете Дар духа от выбранной вами опции Духа-спутника (*Книга игрока 2*, страница 119).

Талант духа: Вы получаете талант провоцированного действия от выбранной вами опции Духа-спутника (*Книга игрока 2*, страница 119).

Рекомендуемые комбинации

Друид/шаман обладает широким набором умений на поле боя, включая атаки по области и лечащие эффекты.

Гибридный шаман, мечтающий об удали в рукопашном бою, может стать ещё и гибридным хранителем.

Сосредоточенный на рукопашных атаках гибридный шаман может принять класс гибридного карателя, с Интеллектом в качестве вторичной характеристики. Кому будет верен такой персонаж, первородным духам или божественному покровителю, обучившему его искусству мщения?

ЭПИЧЕСКИЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

Когда вы достигаете 21 уровня, вы можете выбрать эпическое предназначение. Вы можете также отложить принятие этого решения и вовсе отказаться от эпического предназначения. Если вы обретаете эпическое предназначение после 21 уровня, вы получаете все преимущества, положенные вам от преимущества по уровню.

Алмазная душа

Психическая энергия, текущая по вам, это не просто оружие. Это сущность вашей души.

Требование: 21 уровень, монах

В молодости вы знали, что ваше призвание — монастырские традиции боевых монахов. Вы наблюдали за другими новичками и видели ошибки в их технике. Когда вы впервые предстали перед наставниками, на смену их усмешек пришло изумление. Вам устраивали новые и новые испытания. Наставники требовали от вас большего, так как поручали вам самые трудные задания и тренировали в самом суровом режиме. И все эти трудности вы с честью пережили.

Такой талант встречается не редко, но мало кто достигает вашего уровня мастерства. Вы стоите на краю абсолютного знания своего дела. Воистину, вы были лучшим учеником, но вы достаточно хорошо разбираетесь в боевых искусствах, чтобы понимать, как мало вы на самом деле знаете.

Перед вами лежит величайшее испытание. Достигнете ли вы абсолютного познания своего ремесла, или поймёте, как далеки вы от совершенства?

Бессмертие

Жизнь, смерть, слава и власть для вас ничего не значат. Все монахи стремятся в совершенстве овладеть своим боевым искусством, и вы один из немногих, кому это удалось. Ваша задача выполнена, и у вас не осталось дел в материальном мире.

Идеальный мастер: Знания, которые вы изучали, сильнее таких мелочей как физическое тело или искра жизни. Отточив свои умения до идеального состояния, вы присоединяетесь к крохотной группе монахов, создающих новые психонические философии. По планам существования возникнут монастыри, изучающие ваши учения и передающие их из поколения в поколение.

Умения Алмазной души

Алмазное тело (21 уровень): Ваш показатель Ловкости увеличивается на 2. Кроме того, вы больше не стареете.

Монастырское совершенство (21 уровень): Выберите два атакующих таланта монаха на сцену с уровнем, не превышающим ваш. Два эти таланта становятся вашими резервными талантами. Каждый раз, когда вы совершаете привал, вы можете обменять один из своих атакующих талантов монаха на сцену на резервный талант с тем же или меньшим уровнем. Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы можете изменить свои резервные таланты.

Совершенство движения (24 уровень): Вы получаете бонус +2 к скорости, и когда вы совершаете шаг, вы можете совершить шаг на 1 дополнительную клетку.

Алмазное совершенство (30 уровень): Один раз в раунд, когда вы промахиваетесь атакой монаха, вы можете перебросить бросок атаки.

Талант Алмазной души

Безупречный маневр Приём Алмазной души 26

Среди шума и хаоса битвы ваш разум обретает абсолютную ясность, и вы замечаете идеальный момент для следующей атаки.

На сцену ✦ Психический
Малое действие Персональный
Эффект: Вы получаете бонус таланта +10 к следующему броску атаки. Если выпадет «1», это не будет означать автоматический промах.

Божественное сознание

«Всё сходится. Я понял! Я понял... всё!»

Требование: 21 уровень, любой психический класс

Ваш разум течёт как река во время бури, которую грозит захлестнуть поток мыслей. Когда ваше сознание со временем заполняется психической силой, растёт и ваша внимательность. Вы считаете, что в скором времени уже ничто не скроется от вашего понимания, и ни одна тайна не будет отделять ваши желания от реальности. Вы станете живым воплощением того, как разум преодолевает оковы материи. Более того, ваше сознание даже контролирует материю и восприятие других. Вы подозреваете, что открыли новый путь к обретению божественной власти, той, что зависит от одной лишь вашей воли. Но это не та божественность, которая требует поклонения других; вашей сосредоточенности хватает для поддержания своих выдающихся способностей.

Раньше у вас уже случались озарения, вспыхивающие в сознании как звёзды, но недоступные для полноценного понимания. Эти моменты были чудесны, в том числе и потому, что происходили так редко. Но теперь и часа не проходит без нового изумительного откровения. Всё сущее связано между собой, пусть это и не сразу видно.

Вы считаете, что реальность обязана своим существованием совместным, хотя и бессознательным, действиям всех находящихся в ней мыслящих существ. С помощью своих психических способностей вы можете влиять на то, как окружающие видят вас и понимают своё окружение, и именно так вы перестраиваете мир под себя.

Бессмертие

Вы окончательно понимаете, что суть всего сущего это самоукрепляющаяся и самовоспроизводящаяся конструкция из планов и мыслей. Все сознания во Вселенной составляют одно универсальное сознание, чьё восприятие расширяется один раз в каждое поколение, и вы решаете добровольно посодействовать этому расширению.

Вселенское сознание: Улыбнувшись напоследок, вы используете разом все свои психические таланты и исчезаете в громадной вспышке. Ваше тело, сосуд, исполнивший своё предназначение, падает бездыханным, а вы впечатываете своё сознание во Вселенную, становясь вечной мыслью, возвышенным идеалом, идеей, которая теперь всегда будет отражаться в границах всего сущего. Когда произнесут ваше имя, вы это заметите, и если нужда будет действительно великой, вы подарите в ответ нужную идею. Вы ведь теперь знаете всё, видите всё и думаете обо всём.

Умения Божественного сознания

Оголение сознания (21 уровень): Вы можете один раз в сцену малым действием заставить одного врага, которого вы видите, получить до конца сцены уязвимость к психической энергии 5.

Изумительная проницательность (24 уровень): После того, как вы использовали второе дыхание, вы можете совершать по два броска, когда совершаете броски атаки, спасброски, проверки навыков и характеристик, и использовать при этом любой из двух результатов. Это преимущество длится до конца вашего следующего хода.

Источник ментальной силы (30 уровень): Вы получаете 4 дополнительные единицы силы.

Талант Божественного сознания

Восстановление сознания Приём Божественного сознания 26

От вас исходит свет, когда вы притрагиваетесь к коллективному бессознательному и черпаете силы из источника мощи.

На день ✦ Психический
Малое действие Персональный
Эффект: Вы восстанавливаете либо все свои единицы силы, либо все таланты на день кроме этого. Вы также получаете количество временных хитов, равное значению вашей наивысшей характеристики. Использовав этот талант, вы не можете ничем его восстановить кроме как длительным отдыхом.

Владыка войны

Армия, которую вы возглавляете, не потерпит поражение. Если вы вышли на поле боя — враги заведомо обречены.

Требование: 21 уровень, ревнитель

Одно дело личные боевые достижения, и совсем другое — поделиться своими навыками с группой союзников, отрядом воителей, целой армией или даже всей страной. У вас всегда получалось управляться с клинком, но вы рано поняли, что дюжина клинков, поднятых как один, сразит самого выдающегося одиночного воина. А собрать разрозненные усилия в одну единую мощь занятие не из простых.

Будучи Владыкой войны, вы создаёте в хаосе сражения порядок. Под вашим командованием союзники сражаются с несравнимой координацией и умением. Ваши тактические навыки и проницательность делают из вас опасного врага, и под вашим командованием даже толпа шелудивых крестьян станет грозной боевой силой.

С каждой победой ваш взгляд устремляется всё выше. Силы ваши растут, и вам всё больше и больше хочется убедиться, что ни одна орда или армия во вселенной не сможет одолеть в бою вас и ваши войска.

Бессмертие

Вы стремитесь не убежать от смерти, а завоевать саму смерть, ибо только смерть является той силой, что может выступить против вас и нанести поражение вашей армии. Завоевав смерть, вы будете жить в вечной славе, воспеваемый как спаситель (и проклинаемый теми, кто больше не сможет с помощью смерти избавиться от страданий жизни).

Завоеватель смерти: В определённый момент вашей карьеры у вас останется лишь один враг, и вы направитесь на покорение того, что никто и никогда не мог покорить. Возможно, вы возглавляете армию, и возьмёте в осаду дворец Королевы Воронов, или это попросту сделает вас новым богом смерти. Вы можете взять только верных спутников, и отправиться на убийство смерти с ними. Возможно, у вас нет ни единого шанса, но вы навсегда станете примером для тех, кого бесят оковы смертности.

Умения Владыки войны

Несравненный тактик (21 уровень): Вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете бонус +5 к проверкам инициативы. Когда вы совершаете атаку, вы получаете бонус +1 к броску атаки, если хотя бы один ваш союзник смежен с целью.

Стойкое воодушевление (24 уровень): Каждый раз, когда вы позволяете союзнику использовать исцеление, все смежные с ним союзники получают по 15 временных хитов.

Безграничная мораль (30 уровень): Каждый раз, когда у союзников, находящихся в пределах 5 клеток от вас, хиты опускаются ниже 1, вы можете немедленным прерыванием потратить исцеление. За это вы не восстанавливаете хитов, а вот вызвавшие срабатывание союзники восстанавливают количество хитов, как если бы использовали исцеление, и 20 дополнительных хитов.

Талант Владыки войны

Великолепная стратегия Приём Владыки войны 26
Вы создаёте из психической энергии нити, связывающие дарования союзников в одну непобедимую силу.
На день ✦ Психический
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Один враг во вспышке, которого вы видите
Эффект: До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете бонус к броскам атаки по цели, равный количеству смежных с ней ваших союзников. Если хиты цели опускаются до 0, вы можете ещё раз использовать этот талант в текущей сцене.
Поддержание малым: Эффект сохраняется.

Мастер Вечной Охоты

Оскверняющие природу во всей Вселенной боятся вашего гнева.

Требование: 21 уровень, ловец

Будучи ловцом, вы разыскиваете тех, кто нарушает природный порядок. После Предвечной Войны первородные духи выгнали богов и предтеч из мира природы, и до сих пор не пускают их обратно. Вы лучше остальных осознаёте, какой хаос и ужас могут высвободить эти создания. Да, есть и хорошие божества, но встречаются также разрушительные и злые. Божествам следует заняться исключительно тем, что касается их собственных дел, а мир смертных они должны оставить в покое.

На первых шагах по этому пути вы ищете демонов, разбойничающих орков, жгущих и разрушающих во имя Груумша, и свирепствующих элементалей. Уничтожая этих врагов, вы совершенствуете своё ремесло, а когда-нибудь к вам за помощью обратятся первородные духи. Есть более сильные враги, и вы отправитесь на другие планы, чтобы убить их до того, как они обрушат на мир природы свои ужасы. Титанам, искажённым тварям и прочим сущностям суждено пасть от вашей руки.

Вы сражались с многочисленными врагами, но на их место всегда приходят другие. Вам предстоит найти новый путь, который навсегда принесёт миру природы безопасность. Когда ваши навыки достигнут совершенства, вы отправитесь на самые опасные охотничьи угодья, планы, где от первородной мощи мира природы нет практически и следа.

Вы Мастер Вечной Охоты. Вам суждено побывать за пределами мира природы, чтобы сразиться с теми, кто угрожают последнему. Вы можете умереть в одиночестве и навеки остаться в самом жутком уголке Бездны, но если вы всё же выживете, вы присоединитесь к духам в неустанной охране всего, что вам дорого.

Бессмертие

Ваша задача никогда не будет полностью завершена, ибо пока боги, демоны, дьяволы и предтечи сражаются на иных планах, их борьба затрагивает и мир природы. Когда-нибудь вы уничтожите самого сильного врага всего сущего, и сможете успокоиться, но пока же вам нужно сражаться.

Дух Охоты: Со временем ваше тело станет вам помехой. Угрозы миру природы чаще всего не исчезают от простого физического уничтожения. Самые могущественные существа, в частности, звери, пришедшие из чужой Вселенной, стремятся не просто разрушить мир, а перестроить его. Когда ваша смертная жизнь подойдёт к концу, вы присоединитесь к духам в охране мира природы. В этой форме вы сможете охотиться вечно.

Умения Мастера Вечной Охоты

Непреклонный охотник (21 уровень): Ваш показатель Мудрости увеличивается на 2. Вы игнорируете все штрафы от укрытия, превосходного укрытия, покрова и полного покрова, когда совершаете дальнобойные атаки по врагам, находящимся в пределах 10 клеток от вас.

Безупречный следопыт (24 уровень): Вы получаете тёмное зрение и чувство вибрации 10.

Бессмертный охотник (30 уровень): Один раз в день, когда вражеская атака опускает ваши хиты ниже 1, ваши хиты вместо этого становятся равны 1, и вы получаете до конца сцены сопротивляемость 20 от атак этого врага. Когда хиты этого врага опустятся до 0, ваши хиты тоже опускаются до 0.

Талант Мастера Вечной Охоты

Непреклонный шаг Приём Мастера Вечной Охоты 26

Ни один враг не сбежит от вас и вашего союзника. Нужно всего лишь попасть стрелой, и вот уже можно оказаться рядом и добить.

На сцену ✦ Первородный, Телепортация
Малое действие Дальнобойный 5
Цель: Один союзник
Эффект: Вы телепортируете себя и цель в разные клетки в пределах 5 клеток от врага, находящегося в пределах 20 клеток от вас. Вы должны уже попасть в этого врага в текущем раунде атакой ловца.

Непобедимый разум

Вы теперь не просто воин. Теперь вы — само воплощение войны.

Требование: 21 уровень, пси-воин

Вы разыскивали самых сильных врагов, как в мире природы, так и за его пределами. Великаны, драконы, короли орков, демоны и дьяволы — все они терпели поражение от вас. Ваши навыки превосходят умения простых смертных, и вот вы устремляете взор на самых сильных созданий во Вселенной. Вступив на этот эпический путь, вы одержимы одной лишь целью: вырезать свой имя в анналах истории в качестве величайшего воителя всех времён.

Многие пытались пройти этим путём, но далеко не всем это удалось. Вы искали их имена в древних томах. Иногда вы находили истории о героях, бросивших вызов самым сильным сущностям во Вселенной, но умерших в этих боях. Изучив их ошибки, вы поняли, чего стоит избегать. Когда настанет ваш черёд штурмовать врата крепости Бейна или скрестить клинки с самим Асмодеем, вы будете готовы.

Где бы вы ни странствовали, вас сопровождают истории о ваших похождениях. Некоторые из услышавших их, будут искать вас, надеясь победить и доказать, что они сильнее. Другие будут присягать вам, видя в вашем священном походе шанс завоевать бессмертие и для себя. Вы принимаете и тех и других. На противниках вы оттачиваете свои навыки, а союзники формируют армию, возглавляя которую, вы когда-нибудь разгромите своего заклятого врага.

Ваша жизнь — одна большая битва, но теперь она близится к концу. Выиграете вы этот бой и завоюете вечную славу, или ваш пример послужит предупреждением тем, кто отправится в будущем этой же дорогой?

Бессмертие

Ваше бессмертие заключается не в невероятно долгой жизни, а в том, что вы победите врага, которого все считали необоримым. Когда-нибудь, когда вы покорите демонического повелителя, архидьявола или даже бога, ваша победа навсегда войдёт в историю.

Непобеждённый мастер: Теперь, когда вы доказали, что являетесь величайшим воином из всех, кто когда-либо жил, чего вам добиваться? Бросающие вызов смельчаки приходят, но никто не сравнится с вами. Когда-нибудь вы покинете этот мир и станете существом из чистой психонической энергии, эталоном для тех, кто последует за вами, а ваш боевой стиль станет новой психонической философией.

Умения Непобедимого разума

Боевое совершенство (21 уровень): Вы получаете бонус +10 к проверкам инициативы и бонус +2 к броскам атак с ключевым словом «оружие».

Вдохновляющая атака (24 уровень): Если у вас 0 единиц силы, и вы попадаете по врагу неограниченным атакующим талантом пси-воина, вы получаете 2 единицы силы.

Непобедимый (30 уровень): Когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы можете немедленным прерыванием использовать исцеление.

Талант Непобедимого разума

Неудержимая уловка Приём Непобедимого разума 26

Вы замечаете крохотный недочёт в боевом стиле врага, который и используете для нанесения смертоносного эффекта.

На день ✦ Психонический
Малое действие Персональный
Эффект: Выберите одного врага, которого вы видите. Вы получаете до конца сцены бонус таланта +2 к броскам атаки по этому врагу, и при использовании против этого врага неограниченных атак пси-воина без усиления вы можете считать, что они усилены 1 единицей (для талантов 1, 3, 7, 13 и 17 уровня) или 2 единицами силы (для талантов 23 и 27 уровня).

Создатель рун

Теперь вы не просто повторяете руны божественной силы. Теперь вы сами создаёте их.

Требование: 21 уровень, жрец рун

Для вас божественные руны никогда не были инертными символами, всего лишь проводящими магию. Скорее это практически живые существа. Вы не просто рисуете руны на камнях, бумаге или в воздухе. Вы вдыхаете в них жизнь, выводя кривые и линии, вместе с тем вкладывая в них духовную магию.

Ваше глубокое понимание рун и представляемых ими сил делает из вас одного из величайших жрецов рун всех времён. На финальном этапе карьеры ваше понимание становится ещё более глубоким. Вначале приходят небольшие подсказки, затем с небес нисходят настоящие озарения, открывающие фундаментальное строение рун. Теперь вы не изучаете руны, созданные богами — ваши амбиции и мастерство позволяют создавать новые руны, открывающие и даже создающие новые элементы мира.

Если вы справитесь и с этим, сама ткань вселенной будет меняться по вашей команде. Эта сила гораздо больше чем та, о которой вы могли только мечтать, но приложив старания, храбрость и веру, вы сможете достичь всего. Скоро вы займёте место среди богов.

Бессмертие

Достигнув совершенства в своём ремесле, вы отбрасываете мирские заботы и встаёте рядом с богами, чтобы ковать руны творения.

Кузня рун: Вы понимаете глубочайшие тайны рун, и занимаете место среди богов как один из тех, кто может создавать реальность. Вы создаёте свой собственный астральный домен, где собираете лучших ремесленников со всей Вселенной. Теперь вы будете до конца времён создавать новые божественные руны.

Умения Создателя рун

Руна мощи (21 уровень): Ваш показатель Силы увеличивается на 2. Находясь в рунном состоянии, вы можете менять рунное состояние малым действием.

Властелин всех рун (24 уровень): Один раз в раунд, когда вы в свой ход меняете рунное состояние, вы или один смежный союзник можете совершить спасбросок.

Руна бессмертия (30 уровень): Когда вы проваливаете третий спасбросок за сцену, вы не умираете. Вместо этого вы исчезаете, появляясь в домене своего божества. Все состояния и вредные эффекты на вас оканчиваются, считается, что у вас нет ни одного проваленного спасброска от смерти, и вы можете использовать одно исцеление. В начале своего следующего хода вы возвращаетесь в пространство, находящееся в пределах 10 клеток от пространства, которое вы покинули.

Талант Создателя рун

Долгие руны Приём Создателя рун 26
Овладев тайнами творения рун, вы понимаете, как создавать руны, которые будут длиться дольше.
На сцену ✦ Духовный
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы промахиваетесь атакующим талантом жреца рун на сцену.
Эффект: Несмотря на промах, рунное состояние этого таланта вступает в силу.

ГЛАВА 3

ОПЦИИ ПЕРСОНАЖА

Игра D&D в основном направлена на создание разнообразных персонажей, и материалы в этой главе призваны создать разнообразие, расширяющее возможности классов и рас. Играете ли вы персонажем, используя новые классы и расы из этой книги, либо из предыдущих томов *Книги игрока*, вы найдёте здесь подходящие вам таланты, черты и экипировку.

Эта глава включает в себя следующие разделы:

- **Таланты навыков:** Эта новая категория талантов-приемов придаёт новое значение тренировке навыков. Тренированность в навыке позволяет выбрать талант, связанный с навыком, вместо таланта-приёма своего класса, что даёт вам новые варианты использования навыков.
- **Черты:** Десятки новых черт, причём не только для новых классов и рас из этой книги, но и широкий спектр опций для любых персонажей. Мультиклассовые и гибридные персонажи также найдут полезные черты, помогающие шире использовать возможности обоих классов.
- **Превосходные инструменты:** Сферы, тотемы, посохи и другие инструменты, созданные из особых материалов и с использованием особых технологий, предлагают персонажам с талантами, использующими инструменты, возможности, сравнимые с возможностями зачарованного оружия.
- **Магические предметы:** Новые магические предметы в этой главе разработаны специально для тех персонажей, которые используют новые возможности, представленные в этой книге. Здесь вы найдете магические доспехи, оружие, инструменты (включая инструменты фокусировки ци для монахов) и кольца, улучшающие псионические таланты, содержащие усиливаемые таланты и прочее, что могут применять персонажи, использующие классы из Главы 2.

ТАЛАНТЫ НАВЫКОВ

Маминдрет Старсонг остановил произнесение ритуала Связанный Портал почти в самом конце. Он забыл формулу открытия врат и не мог вспомнить оставшиеся слова. Конечно же, он не мог просто прекратить ритуал и сгреб в ладонь немного грязи и травы, прошептал непонятные магические слова, и врата открылись.

Огр нанес Крайе такой сокрушительный удар в голову, что она должна была отлететь как тряпичная кукла. Она мало что могла увидеть сквозь заливающую глаза кровь, но упрямо продолжала стоять на ногах. Драконорождённая нанесла ответный удар, дохнув ледяной струей, и набросилась на врага, вскоре избавившись от боли.

Коррин дернул рукой в сторону ремня герцога и отскочил назад. Это дало возможность сбежать его компаньону, в то время как герцог пытался понять, что же у него украли, хотя украдено не было ничего, кроме его внимания.

Талант навыка — это приём, который отражает тренированность в освоении навыка, достижимую обучением. Владение талантом навыка указывает на ваше мастерство в этом навыке и на вашу природную к нему предрасположенность. Чтобы взять и использовать талант навыка, вы должны быть тренированы во владении соответствующим навыком (смотрите «тренировка навыков», *Книга игрока,* стр. 178).

Получение и использование талантов навыков

Вы можете получать и использовать таланты навыков, связанные с вашими тренированными навыками. Каждый раз, когда вы получаете уровень, дающий вам возможность выбрать талант-приём вашего класса, вы можете вместо него выбрать талант навыка. Талант навыка, который вы хотите взять, должен быть такого же уровня или ниже, чем уровень таланта-приёма вашего класса, который вы можете приобрести на своём уровне персонажа.

Вы можете использовать переобучение (*Книга Игрока,* стр. 28), чтобы заменить талант-приём класса талантом навыка и наоборот, если уровень нового таланта не превышает уровня заменяемого таланта.

Вы не можете заменить талантом навыка талант-приём пути совершенства или эпического предназначения.

Акробатика

Преодолевая труднопроходимую местность, вы делаете это и быстро и ловко, сохраняя равновесие даже в сложной обстановке, а также обходя врагов сложными маневрами. Таланты Акробатики усиливают вашу маневренность, позволяя удивить врага неожиданным появлением или избежать атаки, ловко отпрыгивая в безопасное место.

Вы должны быть тренированы в Акробатике, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Ловкий подъём Приём Акробатики 2

Одним прыжком вы оказываетесь снова на ногах и готовы действовать.

Неограниченный

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы встаёте на ноги.

Уровень 6

Акробатический финт Приём Акробатики 6

Вы ловко уходите от атаки.

На сцену

Немедленное прерывание **Персональный**

Триггер: По вам попадает рукопашная атака.

Эффект: Вы совершаете проверку Акробатики и получаете бонус ко всем защитам, равный результату проверки, делённому на 10. Если благодаря бонусу атака не попадаёт, вы совершаете шаг на 1 клетку.

Изящный маневр Приём Акробатики 6

Быстро и изящно вы избегаете досягаемости врагов.

На сцену

Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости.

Превосходный баланс Приём Акробатики 6

Не важно, как труден путь, ваша координация и чувство равновесия позволяют вам пройти его.

Неограниченный

Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости - 2. Во время этого перемещения вы игнорируете труднопроходимую местность и можете перемещаться по любым горизонтальным поверхностям шире 8 сантиметров без необходимости совершения проверок Акробатики.

Шаг уклонения Приём Акробатики 6

Полагаясь на свои превосходные равновесие и ловкость, вы передвигаетесь в другое место в мгновение ока.

На сцену

Немедленный ответ **Персональный**

Триггер: Враг заканчивает ход, смежным с вами.

Эффект: Вы совершаете шаг на 1 клетку.

Уровень 10

Быстрый побег Приём Акробатики 10

Вы внезапно избегаете хватки врага, оставляя его на время уязвимым к своим атакам.

Неограниченный

Малое действие **Персональный**

Требование: Вы должны быть в захвате.

Эффект: Вы совершаете проверку Акробатики для высвобождения. Если проверка успешна и существо вас удерживало, то до конца вашего следующего хода оно предоставляет вам боевое преимущество.

Падение и кувырок Приём Акробатики 10

Вы падаете с высоты, но тренировки позволяют вам после успешного приземления откатиться в сторону.

Неограниченный

Немедленный ответ **Персональный**

Триггер: Вы падаете и не получаете урона.

Эффект: Вы совершаете шаг на 3 клетки.

Уровень 16

Рефлекторное уклонение Приём Акробатики 16
Если на вас обрушивается атака, ваши рефлексы позволяют отойти на один шаг от неё.
На сцену
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: По вам попадает зональная или ближняя атака
Эффект: Вы совершаете проверку Акробатики и уменьшаете полученный от вызвавшей срабатывание атаки урон на половину результат проверки. После этого вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости.

Атлетика

Ваша физическая сила позволяет вам преодолевать многие препятствия, переплываете ли вы бурные реки, взбираетесь ли на горы или проламываете двери. Таланты Атлетики усиливают ваши физические показатели, когда вы прокладываете путь сквозь любую ситуацию, опираются на мышечную силу для достижения врагов, где бы они не находились.

Вы должны быть тренированы в Атлетике, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Силовой прыжок Приём Атлетики 2
Взвившись в воздух, вы вытягиваете руки и ноги, достигая немного большей дальности прыжка.
На сцену
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете проверку Атлетики для прыжка с бонусом таланта +5. Считается, что вы прыгаете с разбега, и длина прыжка не ограничивается вашей скоростью.

Упорный подъём Приём Атлетики 2
Вы используете рывок для подъёма наверх.
На сцену
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы совершаете проверку Атлетики для лазания с бонусом таланта +5. Если проверка успешна, вы карабкаетесь на количество клеток, равное 2 + ваша скорость.

Уровень 6

Внезапный прыжок Приём Атлетики 6
Вы прыгаете вокруг врага так быстро, что он не может по вам попасть.
На сцену
Действие движения **Рукопашный** 1
Цель: Одно существо
Эффект: Вы совершаете проверку Атлетики против Сл, обусловленной размером цели: 15 (Средний или меньше), 20 (Большой), 25 (Огромный), 30 (Гигантский). Если проверка прошла успешно, вы прыгаете на другую клетку, смежную с целью, не вызывая от нее провоцированной атаки.

Силовой спринт Приём Атлетики 6
Вы бросаете своё тело вперёд, задавая невероятный темп и прорываетесь через препятствия.
На сцену
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости + 4. Во время этого перемещения вы игнорируете труднопроходимую местность и получаете бонус таланта +5 к проверкам Атлетики, совершаемым частью этого перемещения.

Уровень 10

Невероятный пробег Приём Атлетики 10
Вы двигаетесь с поразительной лёгкостью.
На день ♦ **Стойка**
Малое действие **Персональный**
Эффект: До окончания стойки вы получаете бонус таланта +4 к скорости.

Внимательность

От ваших чувств ничто не скроется. Вы можете заметить ястреба среди облаков, выследить добычу в голых скалах и услышать тишайший звук через толстую дверь. Таланты Внимательности дают вам дополнительную возможность применить свои невероятные чувства. С ними вы сможете с расстояния замечать засады и направлять удары союзников в уязвимые места.

Вы должны быть тренированы во Внимательности, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Острый взгляд Приём Внимательности 2
Вы сосредотачиваете чувства, чтобы видеть еле заметных врагов.
На сцену
Малое действие **Персональный**
Эффект: До конца вашего следующего хода ваши дальнобойные атаки с ключевым словом «оружие» не получают штраф за атаки на расстояние, превышающее нормальную дальность, и они игнорируют укрытие и покров, но не отличное укрытие и не полный покров.

Уровень 6

Направленный выстрел Приём Внимательности 6
Вы замечаете уязвимость в защите врага, которую и позволяете использовать союзнику.
На сцену
Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 10
Условие использования: Союзник в пределах 10 клеток от вас промахивается атакой по КД
Цель: Вызвавший срабатывание союзник во вспышке
Эффект: Атака цели совершается не по КД, а по Реакции.

Поиск ловушек Приём Внимательности 6
Пока союзники уклоняются от ловушки, вы быстро осматриваете местность в поисках панели управления.
На сцену
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы находите ловушку проверкой Внимательности
Эффект: Вы можете до конца сцены перебрасывать проверки Воровства, совершённые для отключения ловушки. Вы обязаны использовать второй вариант.

Предостережение Приём Внимательности 6

Ваши острые чувства замечают мельчайшие детали, и вы можете предупреждать о них союзников.

На день ✦ **Стойка**
Малое действие **Персональный**
Эффект: До окончания стойки союзники, которые видят или слышат вас, могут использовать вашу пассивную проверку Внимательности вместо своей, если они находятся в пределах 5 клеток от вас. Вы не предоставляете это преимущество, если находитесь без сознания.

Уровень 10

Невероятные инстинкты Приём Внимательности 10

Ваши острые чувства направляют реакцию вас и ваших друзей.

На день
Свободное действие **Ближняя** вспышка 5
Триггер: Вы совершаете проверку инициативы и вам не нравится результат
Цель: Вы и один союзник во вспышке
Эффект: Цели могут использовать вашу пассивную проверку Внимательности вместо своих результатов проверки инициативы.

Поиск слабостей Приём Внимательности 10

Вы замечаете уязвимое место и направляете следующую атаку туда.

На сцену
Малое действие **Дальнобойный** видимость
Цель: Одно существо
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +4 к следующему броску урона по цели.

Прекрасное зрение Приём Внимательности 10

Враги могут прятаться, но если вы нашли их след, им уже не сбежать.

На сцену
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода слепое зрение 5.

Сфокусированный взгляд Приём Внимательности 10

Шум битвы стихает, а блеск мечей и заклинаний затухает, когда вы фокусируете все свои чувства на цели.

На сцену
Малое действие **Персональный**
Цель: Одно существо
Эффект: Когда вы атакуете цель, вы не получаете штрафы к броску атаки из-за укрытия, отличного укрытия, покрова и полного покрова. Это преимущество длится до конца вашего следующего хода.

Воровство

Искусство воровства бесценно для жизни в этом опасном мире. Этот навык полезен для обезвреживания ловушек, сбивания с толку врагов и обхода ловушек и запертых дверей, охраняющих сокровища. В большинстве отрядов искателей приключений есть кто-то, кто хотя бы немного во всём этом разбирается. С помощью талантов Воровства вы ловко манипулируете объектами и противниками, совершая отвлекающие движения.

Вы должны быть тренированы в Воровстве, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Быстрая ладонь Приём Воровства 2

С помощью ловкости рук вы заставляете предмет исчезнуть.

На сцену
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы совершаете проверку Воровства, чтобы либо полазать по карманам смежного субъекта, либо использовать ловкость рук.

Быстрые руки Приём Воровства 2

Ваши пальцы обращаются с предметами быстрее, чем это может заметить глаз.

Неограниченный
Свободное действие (особенность) **Персональный**
Эффект: Вы вынимаете или убираете в ножны оружие, поднимаете предмет, лежащий в вашем пространстве, либо достаёте или убираете предмет.
Особенность: Вы можете использовать этот талант только один раз в раунд.

Удар по замку Приём Воровства 2

Иногда всё что нужно, чтобы открыть замок, это лёгкий удар по нему.

На сцену
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы совершаете проверку Воровства, чтобы открыть смежный замок.

Уровень 6

Поспешное отступление Приём Воровства 6

Сделав неосторожное движение, вы понимаете, что пора делать ноги.

На сцену
Свободное действие **Персональный**

Триггер: Ваша проверка Воровства вызывает срабатывание ловушки

Эффект: Вы совершаете шаг на количество клеток, равное половине модификатора Ловкости.

Быстрая замена Приём Воровства 6

Вы подзываете друга, а затем удираете.

На сцену
Действие движения **Рукопашный** 1
Цель: Один союзник
Эффект: Вы сдвигаете цель на 1 клетку в своё пространство. После этого вы совершаете шаг на 1 клетку.

Украденная защита Приём Воровства 6

Вы делаете движение рукой в сторону врага, заставляя его думать, что вы его ограбили, и тут-то на него прыгнет ваш союзник.

На сцену
Малое действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Эффект: Вы совершаете проверку Воровства против пассивной проверки Внимательности цели. Если проверка успешна, следующий союзник, атаковавший цель до конца вашего следующего хода, получает для этой атаки боевое превосходство над ней.

Уровень 10

Пробивной трюк Приём Воровства 10

Обрушив на врага град ударов, тычков и зуботычин, вы оставляете его растерянным.

На сцену
Действие движения **Рукопашный** 1
Цель: Одно существо
Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости, через пространство цели в клетку, смежную с ней. Это перемещение не провоцирует от цели атаки. Кроме того, цель получает до начала вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.

Выносливость

Приключения не для слабых. Большинство искателей приключений сделаны из более крепкого материала, чем простые смертные, хоть это и не делает их смелые души менее ранимыми. Полные энергии, вы не замечаете раны, которые могли бы сломить прочих. Таланты Выносливости построены на вашей природной стойкости, помогая вам не замечать раны, игнорировать урон и позволяя вам и вашим союзникам оставаться в строю.

Вы должны быть тренированы в Выносливости, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Воодушевляющее присутствие Приём Выносливости 2

Вдохновлённые вашей стойкостью, союзники находят в себе силы для преодоления препятствий.

На день
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Требование: Вы должны быть способны использовать второе дыхание.
Цель: Все союзники во вспышке
Эффект: Вы используете второе дыхание, и все цели получают временные хиты, равные 10 + ваш модификатор Телосложения.

Нечувствительность к боли Приём Выносливости 2

Зарычав и сжав зубы, вы стряхиваете с себя боль от раны.

На день
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: По вам попадает атака
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона 5 + модификатор Телосложения.

Уровень 6

Переболеть Приём Выносливости 6

Сделав глубокий вдох, вы боретесь с кровоточащей раной.

На сцену
Не действие **Персональный**
Триггер: Вы начинаете ход, имея продолжительный урон.
Эффект: Совершите спасбросок от продолжительного урона до того, как его получите.

Третье дыхание Приём Выносливости 6

У вас неисчерпаемый резерв сил, и вы можете восстановиться от ран, которые погубили бы других.

На день ♦ **Исцеление**
Малое действие (особенность) **Персональный**
Эффект: Вы используете одно исцеление.
Особенность: Союзник, смежный с вами, может совершить стандартным действием проверку навыка Целительство со Сл10, чтобы дать вам возможность использовать этот талант, не совершая действия.

Уровень 10

Ответное заживление Приём Выносливости 10

Хотя атака против вас поставлена хорошо, вы не позволяете ей нанести вам вред.

На сцену ♦ **Исцеление**
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Атака делает вас раненым
Эффект: Вы используете одно исцеление.

Уровень 16

Крепкий орешек Приём Выносливости 16
Несмотря на дюжину кровоточащих ран. вы отказываетесь просто упасть и умереть.
На день
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Ваши хиты опускаются до 0 или ниже
Эффект: До конца сцены, или пока вы не умрёте, состояние умирания не заставляет вас терять сознание, но вы находитесь в состоянии изумления.

Запугивание

Запугивание это прямые угрозы, обещание причинения боли или неприятностей. Вы легко грозитесь, заставляя других нервничать. Иногда достаточно одного шёпота, чтобы другие сделали так, как вам хочется. Таланты Запугивания делают ваши угрозы мощным инструментом, и пригодятся как на поле боя, так и за званым обедом. Вы можете пугать врагов, возвращать друзей обратно в бой и ломать несговорчивых конкурентов.

Вы должны быть тренированы в Запугивании, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Зловещая угроза Приём Запугивания 2
Вы привлекаете внимание врага исключительно к себе.
На сцену
Свободное действие **Рукопашный** 1
Триггер: Вы попадаете по врагу рукопашной атакой
Цель: Враг, по которому вы попали
Эффект: Вы метите цель до конца своего следующего хода. Кроме того, один союзник, отмеченный целью, перестаёт быть отмеченным.

Уровень 6

Деморализация врага Приём Запугивания 6
Вы грубо угрожаете врагу, заставляя его дважды подумать перед тем, как атаковать вас.
На сцену ✦ **Страх**
Свободное действие **Рукопашный** 1
Триггер: Вы попадаете по врагу рукопашной атакой
Цель: Враг, по которому вы попали
Эффект: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки по вам.

Метод кнута Приём Запугивания 6
Зачем тратить время на переговоры, если грозы подействует эффективнее?
На сцену
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы должны совершить проверку Переговоров
Эффект: Вы совершаете проверку Запугивания вместо проверки Переговоров.

Пошли прочь! Приём Запугивания 6
Вы внушаете ужас врагам.
На сцену ✦ **Страх**
Малое действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все враги в волне
Эффект: Вы толкаете всех целей на 1 клетку, но не в опасную местность.

Соберись! Приём Запугивания 10
Удар по лицу приводит союзника в чувства.
На сцену
Малое действие **Рукопашное** касание
Цель: Один союзник, попавший под действие эффекта, изумляющего или ошеломляющего его, или делающего его доминируемым.
Эффект: Цель совершает спасбросок от этого эффекта.

Знание Улиц

Лучше всего вы чувствуете себя в большом городе. Даже если вы не были в этом конкретном городе, пройдя по его улицам, поговорив с его жителями и почувствовав его пульсацию под ногами, вы чувствуете себя как дома. Навык Знание Улиц покрывает не только вынюхивание тайн, это знание где искать, как искать и как при всём при этом выжить. Таланты Знания Улиц позволяют вам избегать внимания и уходить от преследования.

Вы должны быть тренированы в Знании Улиц, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Городская крыса Приём Знания Улиц 2
Вы как крыса, приспосабливаетесь к любому окружению, и стараетесь никому не попадаться на глаза.
На сцену
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы оканчиваете действие движения и обладаете укрытием хотя бы от одного существа
Эффект: Вы совершаете проверку Знания Улиц вместо проверки Скрытности, чтобы скрыться от всех существ, от которых у вас есть укрытие.

Запах неприятностей Приём Знания Улиц 2

Долгие годы жизни в городах научили вас следить за окружением. Когда начинаются неприятности, вы будете уже готовы к ним.

На день

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы совершаете проверку инициативы и вам не нравится результат

Эффект: Вы совершаете проверку Знания Улиц, и используете в качестве инициативы либо эту проверку, либо результат проверки инициативы.

Уровень 6

Городской житель Приём Знания Улиц 6

Ваши знания городов подсказывают, что выдержит ваш вес, и что может находиться там, где вроде бы ничего нет.

На день

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы совершаете проверку Акробатики, Атлетики или Внимательности, находясь в городском окружении

Эффект: Вы совершаете проверку Знания Улиц вместо проверки Акробатики, Атлетики или Внимательности.

Замедление преследования Приём Знания Улиц 6

Вы перескакиваете через препятствия, идёте трудными путями, разбрасываете мусор и делаете всё, чтобы замедлить погоню.

На сцену

Действие движения **Персональный**

Условие использования: Вы должны быть в городском окружении.

Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости. В одной точке этого перемещения вы создаёте область труднопроходимой местности ближней волной 3. Эта труднопроходимая местность существует до конца сцены.

Уровень 10

Навигация в толпе Приём Знания Улиц 10

Прожитая в городе жизнь научила вас лавировать в толпе.

На сцену

Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное своей скорости. Во время этого перемещения вы можете проходить через пространство врагов.

История

Для некоторых история — лишь куча пыльных томов, наполненных бесполезной ерундой. Но как говорится, кто не знает истории, вынужден повторять её. Из своих занятий вы извлекаете полезные факты магического и мирского характера. Таланты истории демонстрируют ваше исключительное образование, позволяя вам в подробностях вспоминать полезные детали событий прошлого или восстанавливать тактику исторических событий на поле боя.

Вы должны быть тренированы в Истории, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Знание легенд Приём Истории 2

Легенды — ваш конёк, и вы можете в любой момент почерпнуть из них нужную информацию.

На сцену

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы собираетесь совершить проверку знаний, используя навык, отличный от Истории

Эффект: Вместо броска проверки знаний другого навыка, вы совершаете проверку Истории.

Идеальная память Приём Истории 2

Ваша память как стальной капкан: ничто не исчезает из неё.

Неограниченный

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы должны совершить проверку Интеллекта

Эффект: Вместо проверки Интеллекта вы совершаете проверку Истории.

Прозрение стратега Приём Истории 2

Вспоминая битвы древности, вы находите в позициях врагов их отголоски, и используете эти знания в свою пользу.

На день

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы совершаете проверку Инициативы

Эффект: Вы совершаете проверку Истории, и можете использовать результат этой проверки как свой результат проверки Инициативы.

Уровень 6

Историческое откровение Приём Истории 6

Когда союзник затрудняется вспомнить какой-либо важный факт, вы подыскиваете историю, которая помогает ему выбрать верное направление мысли.

На сцену

Немедленный ответ **Ближняя** вспышка 5

Триггер: Союзник в пределах 5 клеток от вас совершает проверку знаний, и недоволен результатом

Цель: Союзник во вспышке, вызвавший срабатывание

Эффект: Цель перебрасывает проверку знаний, и использует любой из результатов.

Уровень 10

Тактическая оценка Приём Истории 10

Перемещения врагов похожи на те, которые вы встречали, изучая сражения прошлого. Вы используете эти знания, чтобы обхитрить неприятеля.

На сцену
Немедленный ответ **Рукопашный** 1
Триггер: Враг входит в клетку, смежную с вами, или со смежным с вами союзником
Цель: Вы или этот союзник
Эффект: Цель совершает шаг на 1 клетку и получает до конца вашего следующего хода бонус +2 ко всем защитам.

Магия

Долгие часы изучения магии и всего, с ней связанного, приготовили вас к жизни, полной приключений. В опасной ситуации невежество смерти подобно, а вот правильно использованные знания могут спасти жизнь и обернуть победой неминуемое поражение. Таланты Магии позволяют вам использовать критически важные знания о своих врагах, так что вы можете мешать им совершать атаки или получать преимущество в бою.

Вы должны быть тренированы в Магии, чтобы приобретать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Магическое бормотание Приём Магии 2

Вы ударяетесь в пространные рассуждения на тему магических знаний, дабы впечатлить, напугать или обмануть собеседника.

На сцену
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы должны совершить проверку Обмана, Переговоров или Запугивания
Эффект: Вместо проверки Обмана, Переговоров или Запугивания вы совершаете проверку Магии.

Чувство магии Приём Магии 2

Вы фокусируете свой взор на обнаружении магической энергии, невидимой для неподготовленных глаз, узнавая, сколько вокруг магических существ.

На сцену
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы совершаете проверку Магии и узнаёте, сколько стихийных, фейских и теневых существ находится в пределах количества клеток от вас, равного результату броска. Вы не узнаёте месторасположение существ, но узнаёте количество существ отдельно для каждого типа.

Уровень 6

Опытный арканист Приём Магии 6

Вы открыли, как совершать магические ритуалы с меньшим количеством алхимических ингредиентов по сравнению с другими магами.

На день
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы совершаете ритуал навыка Магии с уровнем, не превышающим половины вашего.
Эффект: Вы тратите только половину требуемых для совершения ритуала ингредиентов (фокусирующие предметы должны быть в необходимом минимальном количестве), но не можете использовать этот талант для уменьшения количества компонентов ритуалов Сварить зелье и Заколдовать магический предмет. Если вы совершаете при совершении ритуала проверку Магии, то независимо от результата броска, вы можете перебросить проверку с бонусом таланта +4 и использовать любой из результатов.

Проницательное предупреждение Приём Магии 6

Когда враг собирается произвести атаку, вы понимаете, что уже знаете о таком виде опасности, и кричите предупреждение друзьям.

На сцену
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Существо, которое вы видите, совершает бросок атаки зональной или ближней атаки, включающей вас в качестве цели.
Эффект: Вы и все ваши союзники, включенные в качестве цели вызвавшей срабатывание атаки, получают бонус таланта +2 ко всем защитам от неё.

Уровень 16

Стихийные контрмеры Приём Магии 16

В вашу сторону направляется магическая энергия, но вы используете свои знания об этой энергии, чтобы избежать её попадания.

На сцену
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Вы получаете урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством.
Эффект: Вы совершаете проверку Магии. Урон уменьшается на результат проверки, делённый на 2.

Обман

У лжи много оттенков, и в вашей палитре есть они все. Как законченный лжец, вы делаете невероятное правдой, а невозможное — возможным. Таланты Обмана дают вам новые возможности дурачить всех вокруг. Вы можете заполнять паузы в разговорах потоками слов, льющихся с вашего языка, заставлять врагов вставать на вашу сторону в битве и выкручиваться из скользких ситуаций с помощью нескольких быстрых слов и лестных выражений.

Вы должны быть тренированы в Обмане, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Притворная храбрость Приём Обмана 2

Ваша притворная отвага заставляет врага дважды подумать, прежде чем напасть.

Неограниченный
Малое действие **Персональный**
Требование: Вы должны быть отмечены.
Эффект: Вы больше не отмечены.

Притворство в бою Приём Обмана 2

Ваше быстрое движение заставляет врага уклониться и подставиться под удар вашего союзника.

На сцену
Малое действие **Рукопашный** 1
Цель: Одно существо
Эффект: Вы совершаете проверку Обмана против пассивной проверки Проницательности цели. Если проверка успешна, один смежный с вами союзник получает до конца вашего следующего хода боевое превосходство над целью.

Уровень 6

Быстрая речь Приём Обмана 6

Во время переговоров ваша ложь создаёт возможность для обнаружения слабых мест оппонента.

На сцену
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы совершаете проверку Обмана, Переговоров или Запугивания, и недовольны результатом
Эффект: Вы совершаете проверку Обмана и используете любой из результатов.

Грязные трюки Приём Обмана 6

Используя трюки, вы создаете возможность для избегания западни.

На сцену
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы совершаете проверку Обмана против пассивной проверки Проницательности смежного врага. Если проверка успешна, вы перемещаетесь на 1 клетку и не провоцируете от этого врага атаку.

Смущающий вздор Приём Обмана 6

Вы извергаете потоки околесицы, ошеломляя врагов.

На сцену
Малое действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Эффект: Вы совершаете проверку Обмана против пассивных проверок Проницательности всех целей. Если проверка успешна, то до конца вашего следующего хода эта цель не может совершать по вам провоцированные атаки.

Уровень 10

Магия импровизации Приём Обмана 10

Совершая ритуал, вы используете производные слова и импровизированные компоненты, используя все остатки, имеющиеся при себе.

На день
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы совершаете ритуал с уровнем, не превышающим половины вашего.
Эффект: Вы тратите только половину требуемых для совершения ритуала компонентов (фокусирующие предметы должны быть в необходимом минимальном количестве), но не можете использовать этот талант для уменьшения количества компонентов ритуалов Сварить Зелье и Заколдовать Магический Предмет. Вы также можете совершить проверку Обмана вместо проверки любого навыка, требуемого для ритуала.

Обманная тактика Приём Обмана 10

Ваши быстрые речи заставляют врагов колебаться в ответственный момент.

На день
Свободное действие **Дальнобойный** видимость
Триггер: Вы совершаете проверку инициативы.
Цель: Все враги, которых вы видите
Эффект: Инициатива всех целей уменьшается на 10.

Переговоры

Вы находите подход к людям, используя смесь эмпатии и очарования. Те, кто встречаются вам, стремятся стать вашими друзьями, делают, что вы пожелаете и помогают вам, если необходимо. Таланты Переговоров расширяют ваши возможности. Вы заставляете врагов подумать дважды, перед тем как атаковать, в переговорах добиваетесь преимущества и воодушевляете союзников на геройские поступки.

Вы должны быть тренированы в Переговорах, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Мягкие слова Приём Переговоров 2
После битвы союзники обращаются к вам за словами воодушевления и поддержки.
На день
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Требование: Вы должны совершать привал.
Цель: Все союзники во вспышке, которые могут вас слышать
Эффект: Когда каждая из целей в конце привала тратит исцеления, она получает дополнительные хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

Уровень 6

Волнующая речь Приём Переговоров 6
Перечисляя подвиги и таланты союзников, вы наполняете их уверенностью, необходимой для достижения победы.
На день
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Требование: Вы должны совершать привал.
Цель: Все союзники во вспышке, которые могут вас слышать
Эффект: До конца следующей сцены каждая цель получает бонус +1 к броскам атаки и спасброскам, пока не находится в состоянии ранения.

Искусство спора Приём Переговоров 6
Вы опытный делец, способный обратить свои ораторские способности себе на пользу.
На сцену
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы совершаете проверку Переговоров, и недовольны результатом
Эффект: Вы совершаете проверку Переговоров и используете любой из результатов.

Уровень 10

Благородное самопожертвование Приём Переговоров 10
Вы обращаете на себя внимание врага и отвлекаете его от раненого друга, воодушевлённого вашей жертвой.
На сцену ♦ **Очарование**
Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 3
Триггер: Враг в пределах 3 клеток от вас совершает атаку по вашему раненому союзнику, смежному с вами.
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Эффект: Бросок атаки цели совершается по вам, а не по союзнику. Если атака попадает по вам, этот союзник получает временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

Дружелюбие Приём Переговоров 10
Вы знаете верный путь понравиться людям.
На сцену ♦ **Очарование**
Малое действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно невраждебное существо с Интеллектом 5 или выше
Эффект: До конца сцены вы получаете бонус таланта +5 к проверкам Обмана и Переговоров против цели.

Мольба о пощаде Приём Переговоров 10
Красноречивыми словами и жестами вы отговариваете врагов от добивания раненого.
На сцену
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы или один из союзников во вспышке; цель должны быть в состоянии ранения.
Эффект: До конца вашего следующего хода или до момента, пока цель не перестанет быть раненой, перемещения цели не вызывают провоцированных атак, и цель получает бонус таланта +4 ко всем защитам.

Уровень 16

Неукротимый союз Приём Переговоров 16
Когда вы рядом, ваши союзники отказываются сдаваться.
На сцену
Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 5
Триггер: Хиты союзника в пределах 5 клеток от вас опускаются от атаки до 0 или ниже
Цель: Вызвавший срабатывание союзник во вспышке
Эффект: До конца следующего хода цели состояние умирания не заставляет цель терять сознание.

Подземелья

Продираясь ли сквозь Подземье, или изучая глубины пещер, вам необходимы исключительные навыки ориентирования в подземном мире. С талантами навыка Подземелья вы можете мгновенно реагировать на подземные опасности, сохранять готовность в отсутствие света и узнавать секреты искажённых чудовищ.

Вы должны быть тренированы в Подземельях, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Глубокие тени Приём Подземелий 2
Изучая игру теней на стенах пещеры, вы обнаруживаете места, скрытые от неподготовленного наблюдателя.
На сцену
Малое действие **Персональный**
Требование: Вы должны быть в укрытии или под покровом под землёй.
Эффект: Вместо проверки Скрытности вы совершаете проверку навыка Подземелья.

Иное знание Приём Подземелий 2
До вашего слуха доносятся звуки движения ужасных искажённых существ, но вы подсознательно знаете, как с ними бороться.
На сцену
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Одно видимое вам искажённое существо во вспышке
Эффект: Вы совершаете проверку знания монстров, используя навык Подземелья, чтобы определить сопротивляемости и уязвимости цели. Если проверка успешна, вы или один из ваших союзников, который слышит вас, получает до конца вашего следующего хода бонус таланта +4 к своему следующему броску атаки.

Уровень 6

Глаза глубинного странника Приём Подземелий 6
Долгие часы, проведённые в темноте, позволяют вам на миг сконцентрировать свои чувства и видеть сквозь тьму.
На сцену
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода слепое зрение 10.

Простукивание камня Приём Подземелий 6
Подземный мир сохранит от вас мало секретов.
На сцену
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы собираетесь совершить проверку Внимательности под землёй.
Эффект: Вместо проверки Внимательности вы совершаете проверку Подземелий.

Уровень 10

Чувство ловушек Приём Подземелий 10
Когда срабатывает ловушка, ваш опыт в обращении с такими угрозами позволяет вам отойти в сторону и оставить на её милость врага.
На сцену
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Ловушка или опасность совершает по вам бросок рукопашной или дальнобойной атаки
Эффект: Вы получаете бонус таланта +4 ко всем защитам от этой атаки. Если атака промахивается, ловушка свободным действием повторяет атаку против вашего врага, смежного с вами.

Природа

У мира нет тайн от тех, кто одарён и наблюдателен как вы. Вы можете различать растения, распознавать опасности и находить в глуши тропы. Таланты Природы позволяют эффективно обращаться с животными, находить удобные места для сражений и проводить соратников по опасным местам.

Вы должны быть тренированы в Природе, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Верховая координация Приём Природы 2
Вы синхронизируете свою атаку с перемещением скакуна, чтобы максимизировать урон.
На сцену
Малое действие **Персональный**
Условие использования: Вы должны быть верхом на согласном существе
Эффект: Вы получаете бонус +2 к броску урона следующей атаки, совершённой до начала вашего следующего хода.

Природное чутьё Приём Природы 2
Лес тих… слишком тих…
На день
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы совершаете проверку инициативы в природной окружающей среде
Эффект: Вместо проверки инициативы вы совершаете проверку Природы. Кроме того, вы и ваши союзники получаете до конца первого раунда сцены бонус +4 ко всем защитам.

Уровень 6

Опытный ездок Приём Природы 6
Вы так много ездили, что забираетесь в седло и спешиваетесь в мгновение ока.
Неограниченный
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы садитесь верхом или спешиваетесь с согласного смежного существа, обладающего ключевым словом «скакун».

Путь скачущего оленя Приём Природы 6

Вы легко выбираете путь среди подлеска.

На сцену

Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы перемещаетесь на расстояние, равное своей скорости. Во время этого перемещения вы игнорируете труднопроходимую местность, если это деревья, подлесок или естественная растительность.

Уровень 10

Поиск пути Приём Природы 10

Пройдя много миль по бездорожью вы знаете как осторожно пройти по самой опасной местности.

На сцену

Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Триггер: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все цели до конца вашего следующего хода игнорируют труднопроходимую местность.

Проницательность

У вас хорошо развита эмпатия, и потому вы предчувствуете действия других и понимаете их мотивы. У вас может быть сострадательная душа, чувствующая всех встречных, или вы расчётливый делец, вызнающий и нагло использующий сокровенные желания других. Таланты Проницательности делают вас внимательным наблюдателем, способным вести переговоры как хочется вам. У этих талантов есть и возможность применения в бою, так как они позволяют понимать и одурачивать врагов.

Вы должны быть тренированы в Проницательности, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Предчувствие маневра Приём Проницательности 2

Вы видите противника как открытую книгу, и можете его одурачить.

На сцену

Малое действие **Рукопашный** 1

Цель: Одно существо

Эффект: Вы совершаете проверку Проницательности, противопоставленную проверке Обмана, которую цель совершает свободным действием. Если ваша проверка преуспевает, цель до конца вашего следующего хода предоставляет вам боевое превосходство.

Уровень 6

Предвиденный маневр Приём Проницательности 6

Враг перемещается, но вы уже готовы к этому.

На сцену

Немедленное прерывание **Персональный**

Триггер: Враг в пределах 5 клеток от вас добровольно перемещается.

Эффект: Вы совершаете шаг на расстояние, равное половине своей скорости.

Проницательное противодействие Приём Проницательности 6

Вы предвидите действия врагов, и не даёте им воспользоваться преимуществом.

На сцену

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы до конца своего следующего хода не предоставляете боевого превосходства.

Эмпатическое предвидение Приём Проницательности 6

Вы чувствуете, куда катится разговор, и вовремя останавливаете союзника.

На сцену

Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 5

Триггер: Союзник проваливает проверку Запугивания, Обмана или Переговоров

Цель: Вызвавший срабатывание союзник во вспышке

Эффект: Цель перебрасывает проверку навыка и использует любой из результатов.

Уровень 10

Предвиденная оборона Приём Проницательности 10

Вы предвидите атаку врага, и заранее защищаетесь.

На сцену

Немедленное прерывание **Персональный**

Триггер: По вам попадает существо

Эффект: Вы получаете бонус таланта +2 ко всем защитам от этой атаки.

Проницательный комментарий Приём Проницательности 10

Вы оцениваете ситуацию, и вставляете комментарий, направляющий беседу в нужное русло.

На сцену

Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода все цели получают бонус к проверкам Запугивания, Обмана и Переговоров, равный вашему модификатору Мудрости.

Уровень 16

Проницательное парирование Приём Проницательности 16

Вы знаете, как враг отреагирует на ваш удар, и уже готовы к этому.

На сцену

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы промахиваетесь атакой

Эффект: Вы получаете бонус таланта +3 к этому броску атаки.

Религия

Чтения религиозных текстов прояснили вам устройство вселенной. Вы изучили средневековые битвы между богами и предтечами, роль богов в мире и даже нарушения естественного порядка вещей, которыми является существование нежити. Таланты Религии позволяют применять теологические принципы в быту. С этими талантами вы можете помогать союзникам и использовать веру для защиты.

Вы должны быть тренированы в Религии, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Лечение верой Приём Религии 2

Ваши молитвы помогают союзнику восстановиться от ран.

На день ✦ Исцеление
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Эффект: Цель может использовать исцеление.

Уровень 6

Изгнание нечисти Приём Религии 6

Выставив свой символ веры, вы прогоняете нежить и укрепляете союзников.

На сцену ✦ Зона
Малое действие **Ближняя** вспышка 1
Условие использования: Вы должны носить или держать символ веры.
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Когда вы перемещаетесь, эта зона перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Находясь в зоне, ваши союзники получают бонус таланта +2 ко всем защитам от существ-нежити. Если существо-нежить заканчивает ход в зоне, вы свободным действием толкаете его на 1 клетку.

Щит теолога Приём Религии 6

Из знаний, почерпнутых из святых письмён, вы знаете, как защититься от атаки врага.

На сцену
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: По вам попадает атака с ключевым словом «излучение» или «некротическая энергия».
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость к урону излучением и сопротивляемость к урону некротической энергией, равные 5 + ваш модификатор Интеллекта.

Уровень 10

Речитатив Приём Религия 10

Вы вторите молитвам союзников, просящих силы.

На день ✦ Зона
Малое действие **Ближняя** вспышка 1
Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Когда вы перемещаетесь, эта зона перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Находясь в зоне, ваши союзники получают бонус таланта +1 к броскам атаки.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Уверенность Приём Религии 10

Вы шепчете молитву, помогающую преодолеть трудности.

На сцену
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете бонус +5 к следующему спасброску, совершённому до начала своего следующего хода.

Скрытность

Вы поняли, что враг, который не видит вас, это враг, который вряд ли сможет отразить вашу атаку. Научившись скрытности, вы можете скользить в тенях и избегать внимания до наступления подходящего для атаки момента. Таланты Скрытности демонстрируют ваши навыки избегания внимания и позволяют максимально эффективно использовать покров и укрытие, скрываться от врагов и незаметно перемещаться.

Вы должны быть тренированы в Скрытности, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Уход с обзора Приём Скрытности 2

Несмотря на то, что внимание врага приковано к вам, он плохо вас видит, и вы можете избежать вреда.

Неограниченный
Малое действие **Персональный**
Условие использования: Вы должны быть отмечены и у вас должен быть покров от существа, отметившего вас.
Эффект: Вы перестаёте быть отмеченным.

Уровень 6

Окутывающий мрак Приём Скрытности 6
Использовав окружающую местность, вы исчезаете из виду.
На сцену
Малое действие **Персональный**
Условие использования: Вы должны обладать укрытием или покровом.
Эффект: Вы совершаете проверку Скрытности.

Скрытый отход Приём Скрытности 6
Враг неправильно рассчитывает вашу позицию, что даёт вам шанс отскочить.
На сцену
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Враг промахивается по вам рукопашной или дальнобойной атакой, в то время как вы обладаете укрытием или покровом от него.
Эффект: Вы совершаете шаг на 1 клетку.

Уровень 10

Непрестанная слежка Приём Скрытности 10
Вы незримо следуете за добычей, выжидая время для нападения.
Неограниченный
Действие движения **Ближняя** вспышка 20
Цель: Одно существо во вспышке, которое вы видите, и от которого у вас есть укрытие или покров.
Эффект: В первый раз до начала вашего следующего хода, когда цель перемещается, вы можете немедленным ответом переместиться на расстояние, равное своей скорости. Если вы оканчиваете перемещение с укрытием или покровом от цели, вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы спрятаться.

Укрытие в толпе Приём Скрытности 10
Вы укрываетесь от врагов среди них же самих.
На сцену
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Враг совершает по вам бросок дальнобойной атаки
Эффект: Смежные с вами враги, находящиеся на пути атаки, предоставляют вам укрытие от этой атаки. Если атака промахивается, то атакующий перебрасывает её по одному из врагов, предоставлявшему вам укрытие.

Уровень 16

Сгущающийся мрак Приём Скрытности 16
Использовав окружение, вы скрываетесь от атакующего.
На сцену
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Враг попадает по вам рукопашной или дальнобойной атакой, в то время как вы обладаете укрытием или покровом от него.
Эффект: Вы становитесь до начала своего следующего хода невидимым для вызвавшего срабатывание врага.

Целительство

Ранения — часть жизни любого искателя приключений. Порезы от меча, колотые раны от стрел, ожоги от огненного дыхания, а также бесчисленное множество прочих повреждений встретит он на своём пути. Ваши компаньоны в большинстве случаев могут сами о себе позаботиться, но в случае реальной опасности ваши тренировки окажут весомую помощь. Таланты Исцеления дают вам широкий спектр способов позаботиться о товарищах, помочь им призвать внутренние силы и даже ускользнуть из объятий смерти.

Вы должны быть тренированы в Целительстве, чтобы получать и использовать таланты этого навыка.

Уровень 2

Дар целителя Приём Целительства 2
Вы склоняетесь к павшему боевому товарищу, и вытаскиваете его из объятий смерти.
На сцену ♦ **Исцеление**
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Одно умирающее существо
Эффект: Цель может использовать одно исцеление.

Уровень 6

Быстрое восстановление Приём Целительства 6
Вы ухаживаете за самыми критическими ранами компаньона, возвращая его в строй.
На сцену
Малое действие **Рукопашный** 1
Цель: Один союзник
Эффект: Цель может использовать второе дыхание без необходимости тратить на него действие.

Врачебная забота Приём Целительства 6
Ваши обширные знания помогают вам вернуть союзника в строй.
На сцену ♦ **Исцеление**
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Вы или один союзник
Эффект: Цель может использовать исцеление.

Отложить действие яда Приём Целительства 6

Своими действиями вы ненадолго защищаете пациента от действия яда.

На сцену
Малое действие **Рукопашный** 1
Цель: Вы или одно существо
Эффект: До конца вашего следующего хода цель получает иммунитет к яду.

Уровень 10

Тайм-аут Приём Целительства 10

Вы даете союзнику возможность передохнуть.

На сцену
Малое действие **Рукопашный** 1
Цель: Один союзник
Эффект: Если цель уже использовала второе дыхание, она получает возможность использовать его ещё раз.

Уровень 16

Чудесное исцеление Приём Целительства 16

Ваше превосходное лечение полностью заживляет несколько ран.

На день ♦ **Исцеление**
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Один союзник
Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы она использовала исцеление.

ЧЕРТЫ

Черты, представленные в этом разделе, предоставляют большой выбор опций для всех персонажей. Персонажи, взявшие новые классы и расы из этой книги, найжут множество черт, направленных на улучшение их классовых и расовых умений. Мультиклассовые и гибридные персонажи получают черты для более эффективного использования своих классовых умений. Для всех персонажей найдутся черты, улучшающие их сильные стороны и устраняющие недостатки.

Рунные черты

Эта категория черт (доступных только жрецам рун) содержит эффекты, улучшающиеся в зависимости от количества имеющихся у вас рунных черт. Слово «рунная», указанное в скобках после названия черты, означает, что черта является рунной.

Черты героического этапа

Все черты из этого раздела доступны персонажам любого уровня, выполняющим требования.

Адепт Дисциплины

Требование: Псионик, классовое умение Средоточие дисциплины

Выгода: Вы можете использовать таланты, дарованные Средоточием дисциплины, по два раза за сцену.

Бдительная Оборона

Выгода: Когда вы совершаете действие глухой обороны, вы также получаете до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам атаки.

Безотказная Живучесть

Выгода: Если у вас при спасброске от смерти выпадает «18» или больше, вы можете использовать исцеление, как если бы выпало «20».

Бодающий Толчок

Требование: Сил 15, минотавр, расовый талант *бодание*

Выгода: Если вы попадаете *боданием* по цели, вы можете также толкнуть её на 1 клетку.

Боевая Интуиция

Выгода: Каждый раз, когда вы промахиваетесь по врагу рукопашной атакой, вы получаете до начала своего следующего хода бонус +2 к броскам провоцированных атак по этому врагу.

Бремя Восстановления

Требование: Древень, расовая особенность Воплощение Природы

Выгода: Когда вы используете расовый талант древня, вы можете потратить исцеление на то, чтобы позволить одному союзнику, находящемуся без сознания, восстановить хиты, как если бы он использовал исцеление.

Бремя Опеки

Требование: Древень, расовая особенность Воплощение Природы

Выгода: Если вы используете расовый талант древня и в пределах 2 клеток от вас есть союзник, вы получаете временные хиты в количестве, равном 3 + ваш модификатор Телосложения или Мудрости.

Быстрое Нападение

Выгода: В первом ходу сцены вы обладаете бонусом +2 к броскам урона рукопашных атак. На 11 уровне этот бонус увеличивается до +4, а на 21 до +6.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Любой класс	Требования	Выгода
Бдительная Оборона	—	+1 к атаке после использования глухой обороны
Безотказная Живучесть	—	Использование исцеления, если при спасброске от смерти выпало «18—20»
Бодающий Толчок	Сил 15, минотавр, *бодание*	После *бодания* цель толкается на 1 клетку
Боевая Интуиция	—	+2 к провоцированным атакам по врагам, по которым вы промахнулись
Бремя Восстановления	Древень, Воплощение природы	Когда вы используете расовый талант, лечится один союзник, которого вы видите и который находится без сознания
Бремя Опеки	Древень, Воплощение природы	Временные хиты, когда вы используете расовый талант, и рядом есть союзник
Быстрое Нападение	—	+2 или больше урона первой атакой в сцене
Гибридное Дарование	Гибридный персонаж	Опция гибридного дарования для одного из ваших гибридных классов
Дакшайское Единство Тела И Разума	Гитзерай, *железный разум*	Трата *железного разума* для совершения спасброска с бонусом +5
Железная Решимость Зертадлуна	Гитзерай	+2 к спасброскам, если у вас есть хотя бы 1 единица силы
Жестокая Свирепость	Минотавр, Свирепость	+2 к попаданию и урону атаки, дарованной Свирепостью
Жестокое Превосходство	—	Боевое превосходство над замедленными и обездвиженными целями
Закалённый В Боях	—	+5 к спасброскам от страха, +2 к инициативе
Защита Древком	—	+1 к КД и Реакции, используя древковое оружие или посох двумя руками
Знание Превосходных Инструментов	—	Использование одного превосходного инструмента, доступного вашему классу
Избиение Щитом	Владение тяжёлыми щитами	При использовании щитов толкание и сдвигание цели на 1 дополнительную клетку
Каскадный Натиск	—	Вы толкаете смежного врага до или после натиска
Ковка Железа	—	Цель толкается после провоцированной атаки молотом
Командная Оборона	—	+1 к КД, если у смежного союзника тоже есть эта черта
Крепкий Шаг	—	Игнорирование 1 клетки труднопроходимой местности при ходьбе пешком
Лёгкий Шаг Зувота	Гитзерай	Вы не провоцируете атаки от врагов, которые ещё не совершали действий
Ловкий Бегун	—	+2 к Реакции после бега и бег не провоцирует атаки
Ловкость Без Доспехов	—	+2 к КД при ношении тканевых доспехов или отсутствии доспехов
Многогранный Эксперт	—	Бонус к броскам атаки одним оружием и одним инструментом на ваш выбор
Направленный Натиск	—	Вместо толкания цель натиска сдвигается
Неминуемая Победа	—	+1 к атакам неограниченными талантами по раненым существам
Низкий Выстрел	—	Ваши дальнобойные атаки лучше поражают лежащих целей и причиняют им больше урона
Оборона Боевого Заклинателя	—	+4 к КД от атак, спровоцированных дальнобойными и зональными талантами
Окружение На Расстоянии	—	При использовании древкового оружия окружение цели с расстояния
Освобождающий Рой Осколков	Шардмайнд, *рой осколков*	Совершение спасброска при использовании *роя осколков*
Осторожное Перемещение Альхана	Гитзерай, Подвижный счастливчик	При использовании Подвижного счастливчика шаг совершается на расстояние, равное вашей скорости
Охраняющая Защита	—	Союзники получают преимущество, когда вы уходите в глухую оборону, используя щит
Охраняющий Рой Осколков	Шардмайнд, *рой осколков*	+2 к защитам, когда вы используете *рой осколков*
Первая Вспышка	Первый выстрел	Преимущества Первого выстрела распространяются и на атаки зональными вспышками
Первый Удар Мириат	Мдр 13, гитзерай	Дополнительный урон существам, которые ещё не совершали действий
Плаха Палача	—	5 дополнительного урона лежащим ничком целям при использовании топора или тяжёлого клинка
Подскок На Ноги	—	Шаг на 1 клетку, когда вы встаёте
Привлекательные Чары	—	–2 к атакам врагов после того как вы попали по ним талантом очарования
Психическая Сосредоточенность	Шардмайнд	+2 или больше урона психическими талантами
Своевременный Толчок	—	Натиск при использовании провоцированной атаки
Секрет Повторного Пробуждения	Древень, Воплощение природы	Смена воплощения и восстановление расового таланта после того как хиты опустятся до 0
Силовой Бросок	Сил 15	–2 к атаке ради бонуса к урону тяжёлым метательным оружием
Смертельная Тяга	—	Боевое превосходство над врагом, которого вы тянете или сдвигаете к себе
Сметающая Атака В Броске	Минотавр	Вторая атака в броске после критического попадания первой атакой в броске
Смещающаяся Оборона	—	Шаг на 1 клетку, когда вы используете глухую оборону
Сфокусированный Разум	—	+4 к спасброскам от изумления и ошеломления
Талант Навыка	2 уровень	Вы получаете талант навыка с уровнем, не превышающим ваш
Удар И Толчок	—	Цель толкается после критического попадания рукопашной атакой
Удачное Начало	—	Первый бросок атаки совершается два раза, если ваша инициатива наивысшая
Улучшенное Воплощение Природы	Древень, Воплощение природы	Дополнительные преимущества при использовании расовых талантов

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА (продолжение)

Любой класс	Требования	Выгода
Умение Ползать	—	Вы можете совершать шаг, лежа ничком
Устранение Безумия	Древень или Шардмайнд	+2 или больше урона искажённым существам
Ярость От Ранения	Минотавр	Впервые став раненым, вы совершаете рукопашную атаку

Жрец рун	Прочие требования	Выгода
Руна Красноречия	—	Бонус к Переговорам и Обману, равный количеству имеющихся рунных черт
Руна Мести	—	Дополнительный урон, равный количеству имеющихся рунных черт, после того как вы впервые стали раненым
Руна Надежды	*руна исправления*	Цель *руны исправлени* также получает временные хиты
Руна Рвения	—	Бонус к Атлетике и Выносливости, равный количеству имеющихся рунных черт

Ловец	Прочие требования	Выгода
Защита Духовной Связи	Духовная связь	Выше второе дыхание предоставляет бонус к защите смежного союзника
Неизбежный Выстрел	*Неотвратимый выстрел*	*Неотвратимый выстрел* нацеливается на врагов, находящихся в пределах 10 клеток от цели, по которой вы промахнулись
Укрепляющая Связь	Связь ловца	Восстановление таланта Связи ловца, когда вы становитесь раненым
Уловка От Ранения	Кровавая связь	Шаг на 1 клетку, если вы стали раненым от атаки
Улучшенный Неотвратимый Выстрел	*Неотвратимый выстрел*	Атака *неотвратимого выстрела* игнорирует укрытие и покров

Монах	Прочие требования	Выгода
Стиль Крушащей Бури	Шквал ударов	+2 к урону от Шквала ударов, если вы используете дубинку
Стиль Остроконечного Шага	Шквал ударов	Атака Шквалом ударов на расстоянии 2 клеток при использовании копья
Улучшенный Безоружный Удар Монаха	Безоружный боец	Кость урона вашего безоружного удара увеличивается до 1к10

Пси-воин	Прочие требования	Выгода
Карающий Шип	*Мысленный шип*	*Мысленный шип* накладывает штраф –2 к следующему спасброску цели
Манящее Железо	*Мысленный шип*	Цель *мысленного шипа* сдигается
Обманчивый Ум	*Боевая стойкость*	+2 ко всем защитам при использовании *боевой стойкости*
Преследующий Шаг	*Смазанный шаг*	Вызвавший срабатывание враг предоставляет боевое превосходство, если окажется смежным
Улучшенная Скорость Мысли	*Скорость мысли*	Перемещение от вашей *скорости мысли* увеличивается на 2 клетки

Псионик	Прочие требования	Выгода
Адепт Дисциплины	Средоточие дисциплины	Все таланты Средоточия дисциплины используются по два раза за сцену
Контролирующее Превосходство	—	Дополнительная клетка вынужденного перемещения, если вы обладаете боевым превосходством
Кружащийся Предмет	*Длинная рука*	Поддержание *длинной руки* свободным действием, если цель смежна с вами или находится в вашем пространстве
Передача Силы	*Посылка мыслей*	Передача 1 единицы силы союзнику при использовании *посылки мыслей*
Точное Сознание	—	+1 к броскам атаки неусиленных псионических неограниченных атак после того как вы попали усиленным псионическим атакующим талантом

Ревнитель	Прочие требования	Выгода
Воодушевляющий Импульс	*Импульс ревнителя*	Бонус *импульса ревнителя* к защитам или атакам увеличивается на 1
Ликующие Эмоции	Мантия ликования	Бонус мантии к проверкам Запугивания и Переговоров равен модификатору Тел
Мантия Готовности	Мантия ревнителя	Вы и находящиеся рядом союзники получаете +2 к скорости в начале боя
Поддерживающая Мантия	Мантия ревнителя	Вы тратите исцеление, а союзник получает временные хиты или совершает спасбросок
Ясные Инстинкты	Мантия ясности	Бонус мантии к проверкам Внимательности и Проницательности равен модификатору Мдр

Воодушевляющий Импульс

Требование: Ревнитель, талант *импульс ревнителя*

Выгода: Бонус, предоставляемый *импульсом ревнителя* к защитам или броскам атаки, увеличивается на 1.

Гибридное Дарование

Требование: Гибридный Персонаж

Выгода: Вы получаете опцию гибридного дарования для одного своего гибридного класса.

Особенность: Вы получаете эту черту на 11 уровне, если решаете не брать путь совершенства. Если вы получили эту черту два раза, вы не можете взять одну и ту же опцию.

Дакшайское Единство Тела И Разума

Требование: Гитзерай, расовый талант *железный разум*

Выгода: Если вы попали под действие эффекта, оканчивающегося при спасении, вы можете немедленным прерыванием использовать талант *железный разум*, чтобы совершить спасбросок от этого эффекта с бонусом +5, а не получить обычный эффект этого таланта.

Железная Решимость Зертадлуна

Требование: Гитзерай

Выгода: Пока у вас есть хотя бы 1 единица силы, вы обладаете бонусом черты +2 к спасброскам.

Жестокая Свирепость

Требование: Минотавр, расовая особенность Свирепость

Выгода: Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона стандартной рукопашной атаки, дарованной Свирепостью.

Жестокое Превосходство

Выгода: Вы получаете боевое превосходство над целями, которые обездвижены или замедлены.

Закалённый В Боях

Выгода: Вы получаете бонус черты +5 к спасброскам от эффектов с ключевым словом «страх».
Кроме того, вы получаете бонус черты +5 к проверкам инициативы.

Защита Древком

Выгода: Используя древковое оружие или посох двумя руками, вы получаете бонус щита +1 к КД и Реакции.

Защита Духовной Связи

Требование: Ловец, классовое умение Духовная связь

Выгода: Когда вы используете второе дыхание, один смежный с вами союзник получает до начала вашего следующего хода бонус +2 ко всем защитам.

Каскадный Натиск

Выгода: Каждый раз, когда вы толкаете цель натиском, вы можете также толкнуть одного врага, смежного с этой целью, на 1 клетку. Этот враг может быть смежен с целью как до, так и после натиска.

Знание Превосходных Инструментов

Выгода: Вы можете использовать один вид превосходных инструментов на свой выбор. Вы должны уметь использовать инструменты такого типа.

Особенность: Вы можете взять эту черту несколько раз. Каждый раз, когда вы берёте эту черту, выбирайте новый вид превосходных инструментов.

Избиение Щитом

Требование: Навык использования тяжёлых щитов

Выгода: Если вы используете тяжёлый щит и толкаете или сдвигаете цель рукопашной атакой, вы можете переместить её на 1 дополнительную клетку.

Карающий Шип

Требование: Пси-воин, талант *мысленный шип*

Выгода: Когда вы причиняете цели урон *мысленным шипом*, она получает штраф –2 к следующему спасброску, совершённому до начала вашего следующего хода.

Ковка Железа

Выгода: Если вы попадаете по цели провоцированной атакой, используя молот, вы можете также толкнуть её на 1 клетку.

Командная Оборона

Выгода: Пока вы смежны хотя бы с одним союзником, имеющим эту черту, вы получаете бонус +1 к КД.

Контролирующее Превосходство

Требование: Псионик

Выгода: Когда вы тянете, толкаете или сдвигаете цель, предоставляющую вам боевое превосходство, вы можете увеличить расстояние вынужденного перемещения на 1 клетку.

Крепкий Шаг

Выгода: Когда вы используете действие ходьбы пешком, вы можете игнорировать 1 клетку труднопроходимой местности во время этого перемещения.

Кровавая Уловка

Требование: Ловец, классовое умение Кровавая связь

Выгода: Если вы становитесь раненым от атаки, вы можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Кружащийся Предмет

Требование: Псионик, талант *длинная рука*

Выгода: Пока цель вашей *длинной руки* находится в вашем пространстве или смежной клетке, вы можете поддерживать этот талант в свой ход свободным действием.

Лёгкий Шаг Зувота

Требование: Гитзерай

Выгода: Во время первого раунда сцены вы не провоцируете атаки от врагов, которые ещё не совершали действий.

Ликующие Эмоции

Требование: Ревнитель, классовое умение Мантия ликования

Выгода: Бонус к проверкам Запугивания и Переговоров, дарованный вашей Мантией ликования, равен вашему модификатору Телосложения, а не «+2».

Ловкий Бегун

Выгода: Когда вы бежите, вы получаете до начала своего следующего хода бонус +2 к Реакции, и из-за бега вы не предоставляете боевое превосходство.

Ловкость Без Доспехов

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к КД, когда носите тканевый доспех или вообще не носите доспеха.

Мантия Готовности

Требование: Ревнитель, классовое умение Мантия ревнителя

Выгода: Во время раундов неожиданности, а также во время первых обычных раундов всех сцен вы и все союзники, начинающие ход в пределах вашей Мантии ревнителя, получаете бонус +2 к скорости.

Манящее Железо

Требование: Пси-воин, талант *мысленный шип*

Выгода: Вы можете сдвигать цель своего *мысленного шипа* на 1 клетку.

Многогранный Эксперт

Выгода: Выберите группу оружия и один тип инструментов. Вы получаете бонус черты +1 к броскам атаки как при использовании оружия из выбранной группы, так и при использовании выбранного типа инструментов. Этот бонус увеличивается до +2 на 11 уровне и до +3 на 21 уровне.

Особенность: Вы можете брать эту черту несколько раз. Каждый раз, когда вы её берёте, вы выбираете новую группу оружия и другой тип инструментов.

Направленный Натиск

Выгода: Когда вы попадаете по цели натиском, вы можете не толкать, а сдвигать её.

Неизбежный Выстрел

Требование: Ловец, талант *неотвратимый выстрел*

Выгода: Когда вы используете *неотвратимый выстрел*, вы можете совершать стандартные дальнобойные атаки по врагам в пределах 10 клеток от существа, по которому промазали, а не в пределах 5 клеток.

Неминуемая Победа

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки неограниченных талантов по раненым существам.

Низкий Выстрел

Выгода: Ваши дальнобойные атаки игнорируют штраф за атаку лежащей ничком цели и причиняют таким целям 2 дополнительные единицы урона.

Обманчивый Ум

Требование: Пока действует талант *боевая* стойкость, вы получаете бонус +2 ко всем защитам.

Оборона Боевого Заклинателя

Выгода: Вы получаете бонус +4 к КД от провоцированных атак, спровоцированных использованием дальнобойных и зональных талантов.

Окружение На Расстоянии

Выгода: Когда вы совершаете рукопашную атаку древковым оружием по цели, не смежной с вами, выберите свободную клетку, смежную и с вами и с целью. При определении того, окружаете ли вы цель для этой атаки, считается, что вы находитесь в этой клетке.

Освобождающий Рой Осколков

Требование: Шардмайнд, расовый талант *рой осколков*

Выгода: Когда вы используете *рой осколков*, вы можете также совершить спасбросок.

Осторожное Перемещение Альхана

Требование: Гитзерай, расовая особенность Подвижный счастливчик

Выгода: Когда вы используете расовую особенность Подвижный счастливчик, вы можете совершить шаг на расстояние, равное своей скорости, а не только на 3 клетки.

Охраняющая Защита

Выгода: Если вы совершаете действие глухой обороны, используя при этом щит, то смежные союзники получают бонус +2 к КД и Реакции до начала вашего следующего хода, или пока они не перестанут быть смежными с вами.

Охраняющий Рой Осколков

Требование: Шардмайнд, расовый талант *рой осколков*

Выгода: Когда вы используете *рой осколков*, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +2 ко всем защитам.

Первая Вспышка

Требование: Классовое умение Первый выстрел

Выгода: Все преимущества от Первого выстрела распространяются и на атаки зональными вспышками.

Первый Удар Мириат

Требование: Мдр 13, гитзерай

Выгода: Когда вы впервые за сцену попадаете по существу, которое ещё не действовало, это существо получает урон психической энергией, равный 1 + ваш модификатор Ловкости или Мудрости. На 11 уровне этот урон увеличивается до 2 + ваш модификатор Ловкости или Мудрости, а на 21 уровне до 3 + ваш модификатор Ловкости или Мудрости.

Передача Силы

Требование: Псионик, талант *посылка мыслей*

Выгода: Когда вы используете *посылку мыслей* для передачи сообщения союзнику, обладающему единицами силы, вы можете потратить 1 единицу силы, чтобы он восстановил 1 единицу силы.

Плаха Палача

Выгода: Если вы попадаете по лежащей ничком цели топором или тяжёлым клинком, цель получает 5 единиц дополнительного урона.

Поддерживающая Мантия

Требование: Ревнитель, классовое умение Мантия ревнителя

Выгода: Каждый раз, когда вы используете исцеление, один союзник, находящийся в пределах радиуса вашей Мантии ревнителя, может либо получить 5 временных хитов, либо совершить спасбросок.

Подскок На Ноги

Выгода: Когда вы встаёте на ноги из положения лёжа, вы можете свободным действием совершать шаг на 1 клетку.

Преследующий Шаг

Требование: Пси-воин, талант *смазанный шаг*

Выгода: Если вы используете *смазанный шаг* и оканчиваете шаг в клетке, смежной с вызвавшим срабатывание врагом, этот враг до конца вашего следующего хода предоставляет вам боевое превосходство.

Привлекательные Чары

Выгода: Каждый раз, когда вы попадаете по врагам талантами с ключевым словом «очарование», они получают до конца своего следующего хода штраф –2 к броскам атаки по вам.

Психическая Сосредоточенность

Требование: Шардмайнд

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к броскам урона талантов с ключевым словом «психическая энергия». На 11 уровне этот бонус увеличивается до +3, а на 21 уровне до +4.

Руна Красноречия [Рунная]

Требование: Жрец рун

Выгода: Вы получаете бонус черты к проверкам Переговоров и Обмана, равный количеству имеющихся у вас рунных черт.

Руна Мести [Рунная]

Требование: Жрец рун

Выгода: Когда вы впервые за сцену становитесь раненым, вы получаете до конца своего следующего хода бонус к броскам урона, равный количеству имеющихся у вас рунных черт.

Руна Надежды [Рунная]

Требование: Жрец рун, талант *руна исправления*

Выгода: Цель вашей *руны исправления* также получает временные хиты в количестве, равном количеству имеющихся у вас рунных черт.

Руна Рвения [Рунная]

Требование: Жрец рун

Выгода: Вы получаете бонус черты к проверкам Атлетики и Выносливости, равный количеству имеющихся у вас рунных черт.

Своевременный Толчок

Выгода: Совершая провоцированную атаку, вы можете вместо стандартной рукопашной атаки использовать натиск. При попадании цель также до начала вашего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.

Секрет Повторного Пробуждения

Требование: Древень, расовая особенность Воплощение природы

Выгода: Один раз в день, если ваши хиты опускаются ниже 1, вы можете изменить текущее воплощение, когда перестанете умирать, как если бы вы совершили продолжительный отдых. Вы также восстанавливаете расовый талант древня, как если бы совершили привал.

Силовой Бросок

Требование: Сил 15

Выгода: Когда вы совершаете дальнобойную атаку тяжёлым метательный оружием, вы можете применить к броску атаки штраф –2. Если эта атака попадает, вы получаете бонус +2 к броску урона. Этот бонус увеличивается до +4 на 11 уровне и до +6 на 21 уровне.

Смертельная Тяга

Выгода: Каждый раз, когда вы подтягиваете или сдвигаете врага в смежную с собой клетку, вы получаете боевое превосходство над этим врагом до конца своего следующего хода.

Сметающая Атака В Броске

Требование: Минотавр

Выгода: Один раз в раунд, когда вы совершаете критическое попадание атакой в броске, вы можете свободным действием атаковать в броске другое существо.

Смещающаяся Оборона

Выгода: Когда вы используете действие глухой обороны, вы можете также совершить шаг на 1 клетку.

Стиль Крушащей Бури

Требование: Монах, классовое умение Шквал ударов

Выгода: Если вы используете дубинку, вы получаете бонус +2 к урону, причиняемому талантом Шквала ударов.

Стиль Остроконечного Шага

Требование: Монах, классовое умение Шквал ударов

Выгода: Если ваш талант Шквала ударов сработал от вашей атаки, совершённой копьём, то одна из целей этого таланта может находиться в пределах 2 клеток от вас.

Сфокусированный Разум

Выгода: Вы получаете бонус черты +4 к спасброскам от изумляющих и ошеломляющих эффектов.

Талант Навыка

Требование: 2 уровень

Выгода: Вы получаете талант навыка с уровнем, не превышающим ваш. Выбранный навык должен быть тренирован у вас.

Точное Сознание

Требование: Псионик

Выгода: Каждый раз, когда вы попадаете атакующим талантом с ключевым словом «псионический», усиленным как минимум 2 единицами силы, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам атаки неусиленных неограниченных атакующих талантов с ключевым словом «псионический».

Удар И Толчок

Выгода: Каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание рукопашной атакой, вы можете толкнуть цель на 1 клетку.

Удачное Начало

Выгода: Если в начале сцены ваша инициатива самая большая среди всех участников сражения, то при первом броске атаки в этой сцене вы можете совершить два броска и выбрать любой результат.

Укрепляющая Связь

Требование: Ловец, классовое умение Связь ловца

Выгода: В первый раз за сцену, когда вы становитесь раненым, вы восстанавливаете талант Связи ловца, если он уже был использован.

Улучшенная Скорость Мысли

Требование: Пси-воин, талант *скорость мысли*

Выгода: Когда вы используете *скорость мысли*, вы можете переместиться на 2 дополнительные клетки.

Улучшенное Воплощение Природы

Требование: Древень, расовая особенность Воплощение Природы

Выгода: Когда вы используете расовый талант *пути древних*, вы можете телепортироваться на 2 дополнительные клетки.

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки, дарованным расовым талантом *гнев разрушителя*.

Когда вы используете расовый талант *преследование охотника*, вы можете совершить шаг на 2 дополнительные клетки.

Улучшенный Безоружный Удар Монаха

Требование: Монах, классовое умение Безоружный Боец

Выгода: Кость урона вашего безоружного удара монаха становится 1к10 вместо 1к8.

Улучшенный Неотвратимый Выстрел

Требование: Ловец, талант *неотвратимый выстрел*

Выгода: Когда вы совершаете стандартную дальнобойную атаку, дарованную *неотвратимым выстрелом*, эта атака игнорирует укрытие и покров, но не отличное укрытие и не полный покров.

Умение Ползать

Выгода: Вы можете совершать шаг, лёжа ничком.

Устранение Безумия

Требование: Древень или шардмайнд

Выгода: Вы получаете бонус +2 к броскам урона по искажённым существам. Этот бонус увеличивается до +4 на 11 уровне и до +6 на 21 уровне.

Ярость От Ранения

Требование: Минотавр

Выгода: Когда вы впервые за сцену становитесь раненым, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку. Если вы это делаете, вы до конца своего следующего хода предоставляете всем боевое превосходство.

Ясные Инстинкты

Требование: Ревнитель, классовое умение Мантия ясности

Выгода: Бонус к проверкам Внимательности и Проницательности, дарованный вашей Мантией ясности, равен вашему модификатору Мудрости, а не «+2».

Черты пути совершенства

Черты из этого раздела доступны персонажам 11 уровня и выше, выполняющим прочие требования.

Бодание От Ранения

Требование: 11 уровень, минотавр, расовый талант *бодание*

Выгода: В первый раз за сцену, когда вы становитесь раненым, вы восстанавливаете использование таланта *бодание*.

Бремя Свободы

Требование: 11 уровень, древень, расовая особенность Воплощение природы

Выгода: Когда вы используете расовый талант древня, один союзник в пределах 5 клеток от вас может свободным действием телепортироваться в смежную с вами клетку.

Внутренний Зверь

Требование: 11 уровень, минотавр

Выгода: Находясь в раненом состоянии, вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона.

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

Любой класс	Требование	Выгода
Бодание От Ранения	Минотавр, *бодание*	Впервые став раненым, вы восстанавливаете *бодание*
Бремя Свободы	Древень, Воплощение природы	После того как вы используете расовый талант, к вам может телепортироваться союзник
Внутренний Зверь	Минотавр	+1 к атакам и урону в раненом состоянии
Воплощение Хлебороба	Древень, Воплощение природы	Обмена одного из Воплощение природы на воплощение хлебороба
Восстановление На Крови	Минотавр, Свирепость	После критического попадания стандартной рукопашной атаки, дарованной Свирепостью, вы используете исцеление
Всеобъемлющая Вспышка	—	Ваши ближние и зональные вспышки игнорируют укрытие
Выкручивание	—	Шаг на 1 клетку после вынужденного перемещения
Выносливая Решимость	—	Получение временных хитов при использовании атакующих талантов на день
Выстрел По Касательной	—	Вы причиняете урон, если промахиваетесь дальнобойной стандартной атакой
Гитзерайский Ходок По Планам	Гитзерай	Более лёгкое овладение и совершение ритуалов, связанных с порталами
Глаза На Затылке	—	Вы не предоставляете боевое превосходство от того, что вас окружают
Железные Руки	Мдр 13, гитзерай, *железный разум*	Ваши рукопашные атаки причиняют больше урона, пока вы используете *железный разум*
Жестокая Свирепость	Минотавр, Свирепость	Стандартная рукопашная атака от Свирепости заменяется неограниченной атакой
Защищённое Сознание	Шардмайнд, Кристаллическое сознание	К Кристаллическому сознанию добавляется ваш модификатор Инт или Мдр
Критический Резерв	Псионическое усиление	Вы восстанавливаете 1 единицу силы после критического попадания неусиленным неограниченным талантом
Лечащие Фрагменты	Шардмайнд, Телепатия	Союзники в пределах дальности телепатии восстанавливают несколько хитов, когда вы тратите исцеление
Мастерство Обращения Со Щитом	Навык владения лёгкими или тяжёлыми щитами	При умелом использовании щита его бонус добавляется и к Стойкости
Общее Чувство Опасности	Гитзерай	Находящиеся рядом союзники получают +2 к проверкам инициативы
Освобождающий Телепорт	—	+2 к спасброскам в конце хода после использования телепортации
Отражение Набега	—	Встреча вражеской атаки в броске стандартной рукопашной атакой
Пробуждение Воплощения	Древень, Воплощение природы	Смена Воплощения природы после привала
Психическое Возрождение	Шардмайнд, Псионическое усиление	При использовании второго дыхания вы восстанавливаете 1 единицу силы
Расширенные Фрагменты	Шардмайнд, Телепатия	Пока вы не ранены, дальность телепатии равна 15
Сметающее Критическое Попадание	—	Цель критического попадания также сбивается с ног
Стремительный Счастливчик	Гитзерай, Подвижный счастливчик	Умение Подвижный счастливчик позволяет телепортироваться, а не совершать шаг
Тайна Побега	Древень	Телепортация к союзнику, когда ваши хиты опускаются до 0
Удачное Отступление	—	Движение не провоцирует атаки от врага, предоставляющего вам боевое превосходство
Удачный Шаг	—	Шаг на 1 клетку после попадания провоцированной атакой

Воплощение Хлебороба

Требование: 11 уровень, древень, расовая особенность Воплощение природы

Выгода: Замените один из вариантов Воплощения природы воплощением хлебороба. Находясь в этом воплощении, вы можете использовать талант *бальзам хлебороба*.

Бальзам хлебороба Расовый талант древня

Атака врага высвобождает внутри вас лечащую энергию, с помощью которой вы лечите друга.

На сцену ✦ Исцеление

Немедленный ответ **Ближняя** вспышка 5

Триггер: Враг причиняет вам урон атакой

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель может использовать исцеление.

Восстановление На Крови

Требование: 11 уровень, минотавр, классовое умение Свирепость

Выгода: Если вы совершили критическое попадание стандартной рукопашной атакой, дарованной Свирепостью, вы можете использовать исцеление.

Всеобъемлющая Вспышка

Требование: 11 уровень

Выгода: Ваши атаки ближними и зональными вспышками игнорируют укрытие, но не отличное укрытие.

Выкручивание

Требование: 11 уровень

Выгода: Каждый раз, когда враги тянут, толкают или сдвигают вас, вы можете в конце вынужденного перемещения совершать шаг на 1 клетку.

Выносливая Решимость

Требование: 11 уровень

Выгода: Каждый раз, когда вы используете атакующий талант на день, вы получаете временные хиты в количестве, равном половине вашего уровня + ваш модификатор Телосложения.

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА (продолжение)

Жрец рун	Прочие требования	Выгода
Гнев Поражения	Мстительный молот	Когда ваши хиты опускаются до 0, вы совершаете стандартную рукопашную атаку
Непокорный Свет	Непокорное слово	Сопротивляемость излучению и некротической энергии, +1 к атакам по целям, уязвимым перед излучением
Руна Побега	—	Находящиеся рядом союзники могут совершать шаг после второго дыхания
Руна Мучения	—	Находящемуся рядом врагу, провалившему спасбросок, причиняется урон

Ловец	Прочие требования	Выгода
Гнев Кровавой Связи	*Цепкие духи*	Цель *цепких духов* предоставляет вам боевое превосходство
Карающее Воздаяние	*Воздаяние духов*	*Воздаяние духов* причиняет дополнительный урон 1[Ор]
Неотвратимый Залп	*Неотвратимый выстрел*	*Неотвратимый выстрел* атакует две цели вместо одной
Первородный Глаз	—	Модификатор Лов или Инт добавляется к урону от стандартных дальнобойных атак

Монах	Прочие требования	Выгода
Движение Без Усилий	—	+1 к КД после того, как вы используете технику перемещения
Жестокий Шквал	Шквал ударов	Одиночная цель Шквала ударов получает дополнительный урон
Просто Меткость	—	+1 к неограниченным атакам после того, как вы попали неограниченной атакой или стандартной рукопашной атакой
Шквал Звёздного Клинка	Метается кинжал или сюрикен, добавляя ещё одну цель к атаке Шквалом ударов	

Пси-воин	Прочие требования	Выгода
Досягаемость Требования	*Требование пси-воина*	*Требование пси-воина* становится вспышкой 5
Непокорное Пламя	*Боевая стойкость*	*Боевая стойкость* восстанавливается, когда вы впервые становитесь раненым
Прорыв Линии	*Скорость мысли*	Можно окончить *скорость мысли* в пространстве врага, а затем сдвинуть его
Стальная Кара	*Мысленный шип*	Урон причиняется ещё и врагам, смежным с целью *мысленного шипа*

Психоник	Прочие требования	Выгода
Доминирующее Сознание	—	Цель изумляющего, ошеломляющего или доминирующего эффекта получает штраф –2 к первому спасброску
Нацеленная Сила	—	+2 к атаке силовым полем по обездвиженным и удерживаемым целям
Отчаянное Обновление	—	В раненом состоянии второе дыхание можно использовать для восстановления единиц силы, а не хитов
Предсказанная Оборона	—	+2 к защитам от рукопашных атак после того как вы попали неусиленным атакующим талантом

Ревнитель	Прочие требования	Выгода
Готовность К Удаче	Мантия ясности	Союзник в мантии может совершать шаг после успешного спасения
Ликование Удачи	Мантия ликования	Союзник в мантии получает +1 к атаке после успешного спасброска
Расширенная Мантия	Мантия действует на вас и на союзников, находящихся в пределах 10 клеток	
Улучшенный Импульс Ревнителя	*Импульс ревнителя*	Модификатор харизмы добавляется к хитам, восстанавливаемым *импульсом ревнителя*

Выстрел По Касательной

Требование: 11 уровень

Выгода: Если вы промахиваетесь стандартной дальнобойной атакой, не причиняющей урона при промахе, цель получает урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Гитзерайский Ходок По Планам

Требование: 11 уровень, гитзерай

Выгода: Когда вы совершаете ритуал Связанный Портал, Планарный Портал или Истинный Портал, вам требуется в 2 раза меньше времени, и вы получаете бонус +5 ко всем требуемым проверкам навыков. Кроме того, вы можете овладеть этими ритуалами, даже если у вас нет черты Ритуальный заклинатель.

Глаза На Затылке

Требование: 11 уровень

Выгода: То, что вы окружены, не заставляет вас предоставлять боевое превосходство.

Гнев Кровавой Связи

Требование: 11 уровень, ловец, талант *цепкие духи*

Выгода: Цели ваших *цепких духов* до конца вашего следующего хода предоставляют вам боевое превосходство.

Гнев Поражения

Требование: 11 уровень, жрец рун, классовое умение Мстительный молот

Выгода: Когда ваши хиты опускаются ниже 1, вы можете немедленным прерыванием совершить стандартную рукопашную атаку с бонусом +2 к броску атаки.

Готовность К Удаче

Требование: 11 уровень, ревнитель, классовое умение Мантия ясности

Выгода: Каждый раз, когда союзники в пределах радиуса вашей Мантии ясности совершают спасброски, они могут свободным действием совершать шаг на 1 клетку.

Движение Без Усилий

Требование: 11 уровень, монах

Выгода: Каждый раз, когда вы используете технику перемещения из неограниченного таланта монаха, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +1 к КД.

Доминирующее Сознание

Требование: 11 уровень, псионик

Выгода: Каждый раз, когда вы делаете существо изумлённым, ошеломлённым или доминируемым с помощью эффекта с ключевым словом «псионический», и оканчивающимся при спасении, это существо получает штраф –2 к первому спасброску от этого эффекта.

Досягаемость Требования

Требование: 11 уровень, пси-воин, талант *требование пси-воина*

Выгода: Вспышка вашего *требования пси-воина* увеличивается до 5.

Железные Руки

Требование: 11 уровень, Мдр 13, гитзерай, расовый талант *железный разум*

Выгода: Пока ваш *железный разум* действует, вы получаете бонус к урону от рукопашных атак, равный модификатору Мудрости.

Жестокая Свирепость

Требование: 11 уровень, минотавр, расовая особенность Свирепость

Выгода: Когда вы благодаря Свирепости должны совершить стандартную рукопашную атаку, вы можете заменить её на любую известную вам неограниченную атаку.

Жестокий Шквал

Требование: 11 уровень, монах, классовое умение Шквал ударов

Выгода: Каждый раз, когда вы нацеливаетесь талантом Шквала ударов только на одно существо, это существо получает дополнительный урон 2. На 21 уровне этот урон увеличивается до 4.

Защищённое Сознание

Требование: 11 уровень, шардмайнд, расовая особенность Кристаллическое сознание

Выгода: Добавьте свой модификатор Интеллекта или Мудрости к сопротивляемости, дарованной Кристаллическим сознанием.

Карающее Воздаяние

Требование: 11 уровень, ловец, талант *воздаяние духов*

Выгода: Ваше *воздаяние духов* причиняет дополнительный урон 1[Ор].

Критический Резерв

Требование: 11 уровень, классовое умение Псионическое усиление

Выгода: Один раз в сцену, когда вы совершаете критическое попадание неусиленным неограниченным талантом с ключевым словом «псионический», вы восстанавливаете 1 единицу силы.

Лечащие Фрагменты

Требование: 11 уровень, шардмайнд, расовая особенность Телепатия

Выгода: Каждый раз, когда вы тратите исцеление, все союзники, находящиеся в пределах вашей дальности телепатии, восстанавливают хиты в количестве, равном вашему модификатору Мудрости.

Ликование Удачи

Требование: 11 уровень, ревнитель, классовое умение Мантия ликования

Выгода: Каждый раз, когда союзники в радиусе вашей Мантии ликования успешно спасаются, они получают до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам атаки.

Мастерство Обращения Со Щитом

Требование: 11 уровень, навык владения лёгкими или тяжёлыми щитами

Выгода: Используя щит, с которым вы умеет обращаться, вы применяете бонус щита также и к Стойкости.

Нацеленная Сила

Требование: 11 уровень, псионик

Выгода: Если вы обездвиживаете или удерживаете цель талантом с ключевым словом «псионический», вы получаете до конца своего следующего хода бонус +2 к следующему броску атаки, совершённому частью таланта с ключевым словом «силовое поле», который вы совершаете против цели.

Неотвратимый Залп

Требование: 11 уровень, ловец, талант *неотвратимый выстрел*

Выгода: Когда вы используете *неотвратимый выстрел*, вы можете совершить две стандартные дальнобойные атаки вместо одной, каждую по разным целям.

Непокорное Пламя

Требование: 11 уровень, пси-воин, талант *боевая стойкость*

Выгода: Когда вы впервые за сцену становитесь раненым, вы получаете одно дополнительное использование таланта *боевая стойкость*, которое вы можете использовать только в следующий раз, когда по вам попадут или промахнутся в текущей сцене.

Непокорный Свет

Требование: 11 уровень, жрец рун, классовое умение Непокорное слово

Выгода: Вы получаете сопротивляемость излучению 5 и сопротивляемость некротической энергии 5. Вы также получаете бонус +1 к броскам атаки талантов жреца рун, направленных против целей, обладающих уязвимостью к излучению.

Общее Чувство Опасности

Требование: 11 уровень, гитзерай

Выгода: Союзники в пределах 5 клеток от вас получают расовый бонус +2 к проверкам инициативы.

Освобождающий Телепорт

Требование: 11 уровень

Выгода: Если вы телепортируетесь в свой ход, вы получаете в конце этого хода бонус черты +2 к спасброскам.

Отражение Набега

Требование: 11 уровень

Выгода: Если враг совершает по вам атаку в броске, вы можете провоцированным действием совершить по нему стандартную рукопашную атаку.

Отчаянное Обновление

Требование: 11 уровень, псионик

Выгода: Если вы используете второе дыхание в раненом состоянии, вы можете потратить исцеление не для восстановления хитов, а для восстановления 2 единиц силы.

Первородный Глаз

Требование: 11 уровень, ловец

Выгода: Вы добавляете модификатор Ловкости или Силы к броскам урона, когда совершаете стандартные дальнобойные атаки.

Предсказанная Оборона

Требование: 11 уровень, псионик

Выгода: Каждый раз, когда вы попадает по врагам неусиленным неограниченным атакующим талантом с ключевым словом «психический», вы получаете до конца своего следующего хода бонус +2 ко всем защитам от рукопашных атак.

Пробуждение Воплощения

Требование: 11 уровень, древень, классовое умение Воплощение природы

Выгода: Когда вы завершаете привал, вы можете обменять текущее воплощение природы на другое.

Прорыв Линии

Требование: 11 уровень, пси-воин, талант *скорость мысли*

Выгода: Когда вы используете *скорость мысли*, вы можете войти в пространство любого врага. Это останавливает ваше перемещение. После этого вы обязаны сдвинуть этого врага на 1 клетку.

Просто Меткость

Требование: 11 уровень, монах

Выгода: Если вы попадаете неограниченным атакующим талантом монаха или стандартной рукопашной атакой, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам атаки техник атаки неограниченных атакующих талантов монаха.

Психическое Возрождение

Требование: 11 уровень, шардмайнд, классовое умение Психическое усиление

Выгода: Когда вы используете второе дыхание, вы также восстанавливаете 1 единицу силы.

Расширенная Мантия

Требование: 11 уровень, ревнитель, классовое умение Мантия ревнителя

Выгода: Радиус вашей Мантии ревнителя увеличивается до 10.

Расширенные Фрагменты

Требование: 11 уровень, шардмайнд, расовая особенность Телепатия

Выгода: Пока вы не ранены, дальность вашей телепатии увеличивается до 15.

Руна Мучения [Рунная]

Требование: 11 уровень, жрец рун

Выгода: Если враг в пределах 5 клеток от вас проваливает спасбросок от эффекта, вызванного вашим талантом жреца рун, этот враг получает урон, равный количеству имеющихся у вас рунных черт.

Руна Побега [Рунная]

Требование: 11 уровень, жрец рун

Выгода: Если союзник в пределах 5 клеток от вас использует второе дыхание, он может свободным действием совершить шаг на количество клеток, равное количеству имеющихся у вас рунных черт.

Сметающее Критическое Попадание

Требование: 11 уровень

Выгода: Если вы совершаете критическое попадание, вы также сбиваете цель с ног.

Стальная Кара

Требование: 11 уровень, пси-воин, талант *мысленный шип*

Выгода: Когда вы причиняете урон цели *мысленным шипом*, смежные с целью враги получают урон психической энергией, равный вашему модификатору Мудрости или Харизмы.

Стремительный Счастливчик

Требование: 11 уровень, гитзерай, расовая особенность Подвижный счастливчик

Выгода: Когда вы используете особенность Подвижный счастливчик, вы можете вместо совершения шага телепортироваться на то же самое количество клеток.

Тайна Побега

Требование: 11 уровень, древень

Выгода: Один раз в день, когда ваши хиты опускаются ниже 1, но вы не умираете, вы можете телепортироваться в клетку, смежную с союзником, находящимся в пределах 10 клеток от вас.

Удачное Отступление

Требование: 11 уровень

Выгода: Если вы смежны с врагом, предоставляющим вам боевое превосходство, ваши перемещения не провоцируют от него атаки.

Удачный Шаг

Требование: 11 уровень

Выгода: Если вы попадаете провоцированной атакой, вы можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Улучшенный Импульс Ревнителя

Требование: 11 уровень, ревнитель, талант *импульс ревнителя*

Выгода: Цель вашего *импульса ревнителя* восстанавливает дополнительные хиты в количестве, равном вашему модификатору Харизмы.

Шквал Звёздного Клинка

Требование: 11 уровень, монах, классовое умение Шквал ударов

Выгода: Когда вы используете талант Шквала ударов, вы можете добавить одну цель, находящуюся в пределах 5 клеток от вас, метнув в неё кинжал или сюрикен, находящиеся в руке. Это не провоцирует атак.

Черты эпического этапа

Черты из этого раздела доступны персонажам 21 уровня и выше, выполняющим прочие требования.

Адамантиновый Разум

Требование: 21 уровень, гитзерай, расовый талант *железный разум*

Выгода: Когда вы используете *железный разум*, вы получаете бонус +4 ко всем защитам, а не +2.

Безоружное Мастерство

Требование: 21 уровень, монах, классовое умение Безоружный боец

Выгода: Если вы совершаете рукопашную атаку безоружным ударом монаха, вы можете совершить критическое попадание при выпадении «19—20».

Бремя Видения

Требование: 21 уровень, древень, расовая особенность Воплощение природы

Выгода: Каждый раз, когда вы используете расовый талант древня, вы получаете до конца своего следующего хода слепое зрение 10.

Быстрая Регенерация

Требование: 21 уровень

Выгода: Если у вас есть регенерация, её показатель увеличивается на ваш модификатор Телосложения.

Возрождающий Рой Осколков

Требование: 21 уровень, шардмайнд, расовый талант *рой осколков*

Выгода: Когда вы используете *рой осколков*, вы можете также использовать исцеление.

Гнев Духовной Связи

Требование: 21 уровень, ловец, талант *воздаяние духов*

Выгода: Цели, получившие урон от вашего *воздаяния духов*, также сбиваются с ног.

Железное Тело

Требование: 2l уровень, Мдр 13, гитзерай, расовый талант *железный разум*

Выгода: Пока действует ваш *железный разум*, вы получаете сопротивляемость ко всем видам урона, равную модификатору Мудрости.

Жестокая Цена

Требование: 21 уровень, ловец, талант *цепкие духи*

Выгода: Когда вы используете *цепкие духи*, вы можете обездвижить некоторых из целей, а не просто замедлить их.

Жестокое Растаптывание

Требование: 21 уровень, минотавр, расовый талант *бодание*

Выгода: Когда вы сбиваете цель с ног *боданием*, вы можете свободным действием совершить по ней стандартную рукопашную атаку.

Защитник Природы

Требование: 21 уровень, древень, расовая особенность Воплощение природы

Выгода: Каждый раз, когда вы достигаете вехи, выбирайте воплощение природы, доступное вам, но не являющееся вашим текущим воплощением. Вы можете использовать и расовый талант этого воплощения, и расовый талант текущего воплощения. Вы не можете с помощью этой черты выбрать одно и то же воплощение несколько раз, пока не совершите продолжительный отдых.

Ловкое Прицеливание

Требование: 21 уровень

Выгода: Если вы используете лук или арбалет для совершения стандартной дальнобойной атаки по КД, вы можете вместо этого совершить атаку по Реакции.

Мастер Каменного Кулака

Требование: 21 уровень, монах, талант *шквал ударов каменного кулака*

Выгода: Все цели вашего *шквала ударов каменного кулака* до конца вашего следующего хода предоставляют боевое превосходство для следующих атак, совершённых по им.

Мифические Чувства

Требование: 21 уровень, минотавр

Выгода: Если вы совершаете проверку инициативы, вы можете заменить её проверкой Внимательности.

Невероятное Обоняние

Требование: 21 уровень, минотавр, тренированная Внимательность

Выгода: Вы игнорируете покров и полный покров, когда атакуете существ, находящихся в пределах 2 клеток от вас. Вам также не нужно совершать проверки Внимательности для обнаружения местонахождения невидимых существ, находящихся в пределах 2 клеток от вас.

Неотвратимая Меткость

Требование: 21 уровень, ловец, талант *неотвратимый выстрел*

Выгода: Когда вы используете *неотвратимый выстрел* и не попадаете им, вы восстанавливаете его использование.

Несравненная Реакция

Требование: 21 уровень, гитзерай, расовый талант *железный разум*

Выгода: Если по вам попадает атака, вы можете немедленным прерыванием использовать *железный разум*, чтобы не получить его обычный эффект, а использовать второе дыхание.

Поглощающее Требование

Требование: 21 уровень, пси-воин, талант *требование пси-воина*

Выгода: Если вы усиливаете *требование пси-воина*, то можете нацелиться на трёх существ во вспышке.

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО ЭТАПА

Любой класс	Требования	Выгода
Адамантиновый Разум	Гитзерай, *железный разум*	+4 к защитам вместо +2 при использовани *железного разума*
Бремя Видения	Древень, Воплощение природы	После использования расового таланта приобретается слепое зрение
Быстрая Регенерация	—	Модификатор Тел добавляется к регенерации
Возрождающий Рой Осколков	Шардмайнд, *рой осколков*	При использовании *роя осколков* вы используете исцеление
Железное Тело	Гитзерай, *железный разум*	При использовании *железного разума* приобретается сопротивляемость ко всем видам урона
Жестокое Растаптывание	Минотавр, *бодание*	Дополнительная рукопашная атака по врагу, сбитому с ног *боданием*
Защитник Природы	Древень, Воплощение природы	После достижения вехи вы получаете дополнительный талант воплощение
Ловкое Прицеливание	—	Стандартная атака луком или арбалетом совершается по Реакции, а не по КД
Мифические Чувства	Минотавр	Проверка инициативы заменяется проверкой Внимательности
Невероятное Обоняние	Минотавр, тренированная Внимательность	В пределах 2 клеток игнорируется покров и невидимые существа обнаруживаются без проверки Внимательности
Несравненная Реакция	Гитзерай, *железный разум*	Трата *железного разума* на совершение второго дыхания после того, как по вам попали
Превосходная Инициатива	—	Бонус +8 к проверкам инициативы
Проясняющее Присутствие	Шардмайнд, телепатия	Изумлённые или ошеломлённые союзники в пределах дальности телепатии совершают спасброски по два раза
Рассекающий Топор	—	Совершение стандартной рукопашной атаки после опускания хитов до 0 топором
Секрет Выносливой Решительности	Древень	Один раз в день при опускании хитов ниже 1 вы используете исцеление
Телепатическая Подпитка	Шардмайнд, Телепатия	Союзники в области действия телепатии не нуждаются в дыхании
Широкий Шаг	—	Дополнительная клетка перемещения при совершении любого шага

Жрец рун	Прочие требования	Выгода
Руна Здоровья	*Руна исправления*	Союзники, находящиеся в радиусе *руны исправления*, восстанавливают хиты
Руна Сражения	—	Смежный союзник совершает атаку если вы совершаете критическое попадание талантом жреца рун

Ловец	Прочие требования	Выгода
Гнев Духовной Связи	*Воздаяние духов*	Цели, получившие урон от *воздаяния духов*, также сбиваются с ног
Жестокая Цена	*Цепкие духи*	*Цепкие духи* обездвиживают, а не замедляют
Неотвратимая Меткость	*Неотвратимый выстрел*	Если атака *неотвратимого выстрела* промахнулась, этот талант восстанавливается

Монах	Прочие требования	Выгода
Безоружное Мастерство	Безоружный боец	Для рукопашных атак безоружным ударом критическое попадание происходит при выпадении 19—20
Мастер Каменного Кулака	*Шквал ударов каменного кулака*	Цели *Шквала ударов каменного кулака* предоставляют боевое превосходство следующей атаке
Сконцентрированный Мастер	*Сконцентрированный шквал ударов*	*Сконцентрированный шквал ударов* сдвигает цель на 2 клетки, а не на 1

Пси-воин	Прочие требования	Выгода
Поглощающее Требование	*Требование пси-воина*	Усиленное *требование пси-воина* нацеливается на три цели
Шип Мести	*Мысленный шип*	+2 к атакам по цели, получившей урон от *мысленного шипа*

Психоник	Прочие требования	Выгода
Психический Бастион	—	+4 к защитам после критического попадания психоническим психическим талантом
Упругий Щит	—	Сопротивляемость 10 ко всем видам урона после критического попадания психоническим силовым талантом

Ревнитель	Прочие требования	Выгода
Подвергающее Опасности Негодование	*Негодование ревнителя*	*Негодование ревнителя* делает врагов уязвимыми к урону
Эпическое Проворство	*Проворство ревнителя*	*Проворство ревнителя* позволяет союзникам совершать шаг на расстояние, равное половине их скорости

Подвергающее Опасности Негодование

Требование: 21 уровень, ревнитель, талант *негодование ревнителя*

Выгода: Все враги, попавшие под действие *негодования ревнителя*, получают до конца вашего следующего хода уязвимость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Телосложения.

Превосходная Инициатива

Требование: 21 уровень

Выгода: Вы получаете бонус черты +8 к проверкам инициативы.

Проясняющее Присутствие

Требование: 21 уровень, шардмайнд, расовая особенность Телепатия

Выгода: Когда союзник в пределах дальности вашей Телепатии совершает спасбросок от изумляющего или ошеломляющего эффекта, он может совершить два броска и выбрать любой результат.

Психический Бастион

Требование: 21 уровень, психик

Выгода: Если вы совершаете критическое попадание талантом с ключевыми словами «психический» и «психическая энергия», вы получаете до конца своего следующего хода бонус +4 ко всем защитам.

Рассекающий Топор

Требование: 21 уровень

Выгода: Один раз в раунд, когда вы опускаете хиты врага до 0 топором, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку.

Руна Здоровья [Рунная]

Требование: 21 уровень, жрец рун, талант *руна исправления*

Выгода: Все союзники кроме цели, находящиеся во вспышке вашей *руны исправления*, восстанавливают количество хитов, равное 3 + количество имеющихся у вас рунных черт.

Руна Сражения [Рунная]

Требование: 21 уровень, жрец рун

Выгода: Если вы совершаете критическое попадание талантом жреца рун, один смежный с целью союзник может свободным действием совершить по цели стандартную рукопашную атаку. Этот союзник получает бонус к броску атаки и урона, равный количеству имеющихся у вас рунных черт.

Секрет Выносливой Решительности

Требование: 21 уровень, древень

Выгода: Один раз в день, когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы можете немедленным прерыванием использовать исцеление.

Сконцентрированный Мастер

Требование: 21 уровень, монах, талант *сконцентрированный шквал ударов*

Выгода: Ваш *сконцентрированный шквал ударов* может сдвигать целей на 2 клетки, а не на 1.

Телепатическая Подпитка

Требование: 21 уровень, шардмайнд, расовая особенность Телепатия

Выгода: Союзники в пределах дальности вашей телепатии не нуждаются в дыхании.

Упругий Щит

Требование: 21 уровень, психик

Выгода: Если вы совершаете критическое попадание талантом с ключевыми словами «психический» и «силовое поле», вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость 10 ко всем видам урона.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ЧЕРТЫ

Название	Требования	Выгода
Дисциплинированное Дарование	Инт 13	Псионик: Тренировка навыка, один неограниченный талант 1 уровня 1/сцену
Монастырское Дарование	Лов 13	Монах: Тренировка навыка, один талант Шквала ударов 1/сцену
Первородный Снайпер	Мдр 13	Ловец: Навык Природа, *неотвратимый выстрел* 1/день, один неограниченный талант 1 уровня 1/сцену
Страстное Дарование	Хар 13	Ревнитель: Тренировка навыка, *импульс ревнителя* 1/день
Требовательное Дарование	Тел 13	Пси-воин: Тренировка навыка, *требование пси-воина* 1/сцену
Ученик Божественных Рун	Сил 13	Жрец рун: Навык Религия, *руна исправления* 1/день
Псионик-Дилетант	Смотрите текст	Обменяйте талант на сцену на усиливаемый неограниченный талант и получите единицы силы
Псионическое Дополнение	Смотрите текст	Обменяйте усиливаемый неограниченный талант на усиливаемый неограниченный талант нового класса
Условный Псионик	Смотрите текст	Обменяйте усиливаемый неограниченный талант и единицы силы на талант на сцену

Шип Мести

Требование: 21 уровень, пси-воин, талант *мысленный шип*

Выгода: Если вы причиняете *мысленным шипом* урон, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +2 к броскам атаки по этой цели.

Широкий Шаг

Требование: 21 уровень

Выгода: Если вы совершаете шаг, вы можете совершить шаг на 1 дополнительную клетку.

Эпическое Проворство

Требование: 21 уровень, ревнитель, талант *проворство ревнителя*

Выгода: Все союзники, попавшие под действие вашего *проворства ревнителя*, могут совершить шаг на расстояние, равное половине своей скорости, а не лишь на 1 клетку.

Мультиклассовые черты

Представленные ниже мультиклассовые черты позволяют заимствовать возможности классов, представленные в этой книге. Смотрите правила мультиклассирования на страницах 208 и 209 *Книги игрока*.

Определяющие класс черты

Если вы взяли определяющую класс черту, вы считаетесь представителем этого класса при определении выполнения требований.

Ученик Божественных Рун [Мультиклассовый жрец рун]

Требование: Сил 13

Выгода: Вы получаете тренировку Религии

Вы можете один раз в день использовать талант жреца рун *руна исправления*.

Первородный Снайпер [Мультиклассовый ловец]

Требование: Мдр 13

Выгода: Вы получаете тренировку Природы.

Один раз в день вы можете использовать талант ловца *неотвратимый выстрел*. Вы не восстанавливаете этот талант, когда используете единицу действия.

Выберите один атакующий талант ловца 1 уровня. Вы можете использовать его один раз в сцену.

Монастырское Дарование [Мультиклассовый монах]

Требование: Лов 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков монаха.

Выберите один из талантов Шквала ударов. Вы можете использовать этот талант один раз в сцену.

Кроме того, при использовании талантов монаха и пути совершенства монаха вы можете использовать инструменты монаха.

Требовательное Дарование [Мультиклассовый пси-воин]

Требование: Тел 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков пси-воина.

Вы можете один раз в сцену использовать талант *требование пси-воина*, но метка будет длиться только до конца вашего следующего хода.

Дисциплинированное Дарование [Мультиклассовый псионик]

Требование: Инт 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков псионика.

Выберите один неограниченный атакующий талант псионика. Вы можете использовать этот талант один раз в сцену, но не можете усиливать его.

Кроме того, при использовании талантов псионик и путей совершенства псионика вы можете использовать инструменты псионика.

Страстное Дарование [Мультиклассовый ревнитель]

Требование: Хар 13

Выгода: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков ревнителя.

Один раз в день вы можете использовать талант ревнителя *импульс ревнителя*.

Черты замены талантов

Из-за того, что у пси-воина, психоника и ревнителя нет атакующих талантов на сцену, заменяющая талант черта Талант Новичка из *Книги игрока* ничего не делает, если вовлечен один из этих классов. Представленные ниже черты замены талантов являются альтернативой для персонажей, вступающих (или выходящих) с помощью мультиклассирования в классы с классовым умением Псионическое усиление.

Условный Психоник [Мультиклассовый талант на сцену]

Требование: 4 уровень, любая определяющая класс черта для класса, не имеющего классового умения Псионическое усиление, классовое умение Псионическое усиление

Выгода: Вы можете обменять один из усиливаемых неограниченных атакующих талантов на атакующий талант на сцену того же уровня или ниже из класса, в который вы мультиклассировались. Вы теряете единицы силы, количество которых зависит от уровня утерянного неограниченного атакующего таланта: уровень 1—10, 2 единицы силы; уровень 11—20, 4 единицы силы; и уровень 21—30, 6 единиц силы.

Псионическое Дополнение [Мультиклассвый талант на сцену]

Требование: 4 уровень, любая определяющая класс черта для класса, имеющего классовое умение Псионическое усиление, классовое умение Псионическое усиление

Выгода: Вы можете обменять усиливаемый неограниченный атакующий талант на усиливаемый неограниченный атакующий талант того же уровня или ниже из класса, в который вы мультиклассировались. Вы можете использовать этот талант один раз за сцену.

Психоник-Дилетант [Мультиклассовый талант на сцену]

Требование: 4 уровень, любой класс, не имеющий классового умения Псионическое усиление, любая определяющая класс черта для класса, имеющего классовое умение Псионическое усиление

Выгода: Вы можете обменять один из атакующих талантов на сцену на усиливаемый неограниченный атакующий талант того же уровня или ниже из класса, в который вы мультиклассировались. Вы можете использовать этот талант один раз в сцену. Вы получаете единицы силы, количество которых зависит от уровня утерянного неограниченного атакующего таланта: уровень 1—10, 2 единицы силы; уровень 11—20, 4 единицы силы; и уровень 21—30, 6 единиц силы.

Совершенное мультиклассирование

Этот раздел расширяет правила по совершенному мультиклассированию с 209 страницы *Книги игрока.*

Условие: Для того чтобы считаться совершенным мультиклассом, вы должны иметь черты мультиклассового таланта на сцену, мультиклассового таланта на день, и мультиклассового приёма, как бы эти черты не назывались. Все три черты должны быть из одного класса.

Психическое усиление: Если хотя бы у одного вашего класса есть классовое умение Психическое усиление, и вы выбираете совершенное мультиклассирование, преимущества, получаемые вами на 11 уровне, отличаются от тех, что описаны в *Книге игрока*, хотя на 12 и 20 уровне они совпадают.

Если у обоих ваших классов есть классовое умение Психическое усиление, на 11 уровне вы получаете 2 единицы силы и неограниченный атакующий талант не выше 7 уровня из второго класса.

Если у первого класса есть классовое умение Психическое усиление, а у второго класса его нет, то на 11 уровне вы получаете неограниченный атакующий талант второго класса и атакующий талант на сцену не выше 7 уровня из этого же класса.

Если у первого класса нет классового умения Психическое усиление, а у второго класса есть, вы на 11 уровне теряете один неограниченный атакующий талант первого класса, но зато получаете 2 единицы силы и неограниченный атакующий талант не выше 7 уровня из второго класса.

ПРЕВОСХОДНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Превосходные инструменты, созданные необычными способами и из экзотических материалов, усиливают магию владельца. Несмотря на магическое происхождение, сами по себе они не являются магическими, но также как и обычные инструменты, они могут быть зачарованы ритуалом Заколдовать магический предмет. Каждый вид превосходного инструмента обладает свойствами, улучшающими таланты владельца, например, даруя повышенную меткость или увеличивая дистанцию вынужденного перемещения. Эти свойства примерно сравнимы со свойствами, которые есть у разных видов оружия.

Использование превосходного инструмента

Для того чтобы получать преимущества от конкретного превосходного инструмента, вы должны обладать его чертой Знание Превосходных Инструментов (страница 183). Если вы используете превосходный инструмент, но не обладаете чертой для него, то вы не получаете преимуществ от его свойств, хотя и можете использовать инструмент как обычный, при условии что вы вообще можете использовать инструменты этого типа.

ПРЕВОСХОДНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Волшебные палочки	Цена	Вес	Свойства
Меткая палочка	20	—	Меткость
Обугленная палочка	18	—	Заряд (огонь), усиленность
Палочка драконова зуба	18	—	Непогрешимость, смертоносность
Рябиновая палочка	15	—	Дальность, заряд (электричество)

Жезлы	Цена	Вес	Свойства
Дерзкий жезл	18	2	Заряд (излучение), защита
Жезл из смертокости	22	2	Заряд (некротическая энергия), неотменимость
Меткий жезл	25	2	Меткость
Ясеневый жезл	22	2	Заряд (огонь), непогрешимость

Посохи	Цена	Вес	Свойства
Защитный посох	13	4	Заряд (силовое поле), защита
Меткий посох	20	4	Меткость
Посох быстрого луча	15	4	Заряд (звук), сила
Посох искажения сознания	16	4	Дальность, заряд (психическая энергия)

Символы веры	Цена	Вес	Свойства
Астральный символ	18	1	Дальность, заряд (излучение)
Гневный символ	23	1	Неотменимость, усиленность
Меткий символ	25	1	Меткость
Охранный символ	21	1	Защита, неостановимость

Сферы	Цена	Вес	Свойства
Меткая сфера	30	2	Меткость
Нефритовая сфера	27	2	Заряд (кислота), неостановимость
Окаменелая сфера	25	2	Заряд (силовое поле), сила
Хрустальная сфера	27	2	Заряд (психическая энергия)

Тома	Цена	Вес	Свойства
Запретный том	15	3	Неостановимость, смертоносность
Том эха	15	3	Дальность, непогрешимость
Чудовищный том	15	3	Неотменимость, усиленность

Тотемы	Цена	Вес	Свойства
Буревой тотем	18	2	Заряд (звук), неостановимость
Дальновидный тотем	14	2	Дальность, смертоносность
Меткий тотем	20	2	Меткость
Сосульковый тотем	15	2	Заряд (холод), усиленность

Чтение таблицы

В таблице «превосходные инструменты» приведена следующая информация:

Название: В левой колонке указано название превосходного инструмента.

Цена: Стоимость превосходного инструмента в золотых монетах. Эта стоимость уже включена в стоимость магических превосходных инструментов.

Вес: Вес превосходного инструмента в фунтах.

Свойства: Свойства превосходного инструмента.

Свойства превосходных инструментов

Свойства превосходного инструмента применяются только к атакам, совершённым с его помощью. Они действуют только на таланты с ключевым словом «инструмент», даже если этот инструмент можно использовать для совершения атак с ключевым словом «оружие».

Дальность: Дальность ваших зональных и дальнобойных атакующих талантов увеличивается на 2, если вы используете их с таким инструментом.

Заряд: Если вы используете атакующий талант через такой инструмент, вы получаете бонус +2 к броскам урона, если у этого таланта есть ключевое слово, совпадающее с видом урона инструмента. На 11 уровне этот бонус увеличивается до +3, а на 21 уровне до +4.

Защита: Если вы попали хотя бы по одной цели атакующим талантом, используя такой инструмент, вы получаете до начала своего следующего хода бонус щита +1 к КД и Реакции.

Меткость: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки, совершённым с таким инструментом.

Неостановимость: Атакуя таким инструментом, вы получаете бонус +1 к броскам атаки по Стойкости.

Неотменимость: Атакуя таким инструментом, вы получаете бонус +1 к броскам атаки по Воле.

Непогрешимость: Атакуя таким инструментом, вы получаете бонус +1 к броскам атаки по Реакции.

Сила: Если вы тянете, толкаете или сдвигаете цель атакующим талантом, используя такой инструмент, дистанция вынужденного перемещения увеличивается на 1 клетку.

Смертоносность: Вы получаете бонус +1 к броскам урона, совершённым с таким инструментом. На 11 уровне этот бонус увеличивается до +2, а на 21 уровне до +3.

Усиленность: Если вы совершаете критическое попадание таким инструментом, атака причиняет дополнительный урон 1к10. На 11 уровне этот урон увеличивается до 2к10, а на 21 уровне до 3к10.

Описание превосходных инструментов

Волшебные палочки: Меткие палочки делают прямыми, деревянными и гладкими, сужающимися на одном конце в острие. Обугленные палочки наоборот, тёмные, кривые и тёплые на ощупь. Палочки драконова зуба делают из слоновой кости, окованной золотыми кольцами. Рябиновые палочки изготавливают из полированного дерева с резьбой на тему молний.

Жезлы: Меткие жезлы выглядят как серебряные древки, опоясанные золотыми кольцами. Ясеневые жезлы изготавливаются из обожжённого дерева с прожилками из красного кристаллизовавшегося сока. Жезлы из смертокости изготавливают из костей уничтоженной нежити. Дерзкие жезлы изготавливают из белого золота и украшают кристаллами и драгоценными камнями.

Посохи: Меткие посохи гладкие, прямые и сбалансированные, и изготавливаются из полированной древесины твёрдых пород. Защитные посохи делают из несрезанных веток дозорного дерева, разновидности дуба, растущей только в Стране Фей. Посохи искажения сознания изготавливают из лёгкого, но крепкого дерева, полированного и увенчанного многогранным кристаллом. Посохи быстрого луча изготавливают из рябины, в которую ударила молния.

Символы веры: На метком символе вырезаются символы власти, более точно проводящие духовную энергию. Астральные символы вырезаются из затвердевшего тумана Астрального Моря, и они мерцают тускло-синим светом. На адамантиновой поверхности охранного символа вырезаются защитные знаки. Гневные символы изготавливаются из чёрного железа, добытого в Черноггаре, и гравируются рунами духовной ярости.

Сферы: Меткие сферы изготавливаются из чистого выдутого стекла с крохотными рунами, выгравированными на экваторе. Хрустальные сферы выглядят почти так же, но они многогранны и могут быть любого цвета. Нефритовая сфера вырезается из тяжёлого камня, родственного кислотной магии. Окаменелые сферы изготавливаются из окаменевшего дерева.

Тома: Обложки томов эха делают из железных пластин, инкрустированных серебром, а страницами служат тонкие мифриловые листы, исписанные магическими письменами. Запретные тома делают с тяжёлой обложкой и переплётом, а также замком от посторонних. Чудовищные тома окованы железными лентами, и их нельзя открыть; они сами делятся хранимыми знаниями зловещим шёпотом по ночам.

Тотемы: Меткие тотемы это короткие жезлы из лёгкого дерева, обёрнутые в змеиную кожу. Дальновидный тотем состоит из орлиных перьев, привязанных к кости птицы рухх. Сосульковый тотем это длинный кусок нетающего льда, обжигающе холодный на ощупь, но обёрнутый белым мехом для защиты руки владельца. Буревые тотемы изготавливают из дерева, обожжённого молнией и украшенного перьями громоястреба.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Магические предметы, представленные в этой главе, используют те же правила, что и предметы из *Книги игрока* и *Книги игрока 2*. Эта глава также описывает новый вид магических инструментов: фокусировки ци (страница 203), используемые монахами.

Доспехи

Магические доспехи увеличивают ваш КД, добавляя к бонусу доспеха бонус улучшения. Информацию о высококачественных доспехах смотрите в *Книге игрока* и *Книге игрока 2*.

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

Ур	Название	Цена (зм)	Категории
2	Доспех глаз +1	520	Чешуйчатый, латный
2	Доспех пробуждения +1	520	Из шкур, кольчужный
2	Доспех ускользания +1	520	Тканевый, кожаный
2	Сверкающий доспех +1	520	Кольчужный, чешуйчатый
3	Выедающий мысли доспех +1	680	Кожаный, из шкур
3	Оборонительный доспех +1	680	Любой
3	Ожелезненный доспех +1	680	Чешуйчатый, латный
4	Доспех ликования +1	840	Кольчужный, чешуйчатый
4	Доспех отклика +1	840	Тканевый, кожаный
4	Доспех текучей формы +1	840	Тканевый, кожаный
4	Эктоплазменный доспех +1	840	Кожаный, из шкур
5	Ртутный доспех +1	1 000	Кольчужный
7	Доспех глаз +2	2 600	Чешуйчатый, латный
7	Доспех пробуждения +2	2 600	Из шкур, кольчужный
7	Доспех ускользания +2	2 600	Тканевый, кожаный
7	Сверкающий доспех +2	2 600	Кольчужный, чешуйчатый
8	Выедающий мысли доспех +2	3 400	Кожаный, из шкур
8	Оборонительный доспех +2	3 400	Любой
8	Ожелезненный доспех +2	3 400	Чешуйчатый, латный
9	Доспех ликования +2	4 100	Кольчужный, чешуйчатый
9	Доспех отклика +2	4 100	Тканевый, кожаный
9	Доспех текучей формы +2	4 100	Тканевый, кожаный
9	Эктоплазменный доспех +2	4 100	Кожаный, из шкур
10	Доспех перемещения +2	5 000	Кольчужный, чешуйчатый
10	Ртутный доспех +2	5 000	Кольчужный
12	Доспех глаз +3	13 000	Чешуйчатый, латный
12	Доспех пробуждения +3	13 000	Из шкур, кольчужный
12	Доспех ускользания +3	13 000	Тканевый, кожаный
12	Сверкающий доспех +3	13 000	Кольчужный, чешуйчатый
13	Выедающий мысли доспех +3	17 000	Кожаный, из шкур
13	Оборонительный доспех +3	17 000	Любой
13	Ожелезненный доспех +3	17 000	Чешуйчатый, латный
14	Доспех ликования +3	21 000	Кольчужный, чешуйчатый
14	Доспех отклика +3	21 000	Тканевый, кожаный
14	Доспех текучей формы +3	21 000	Тканевый, кожаный
14	Эктоплазменный доспех +3	21 000	Кожаный, из шкур
15	Доспех перемещения +3	25 000	Кольчужный, чешуйчатый
15	Ртутный доспех +3	25 000	Кольчужный
17	Доспех глаз +4	65 000	Чешуйчатый, латный
17	Доспех пробуждения +4	65 000	Из шкур, кольчужный
17	Доспех ускользания +4	65 000	Тканевый, кожаный
17	Сверкающий доспех +4	65 000	Кольчужный, чешуйчатый
18	Выедающий мысли доспех +4	85 000	Кожаный, из шкур
18	Оборонительный доспех +4	85 000	Любой
18	Ожелезненный доспех +4	85 000	Чешуйчатый, латный
19	Доспех ликования +4	105 000	Кольчужный, чешуйчатый
19	Доспех отклика +4	105 000	Тканевый, кожаный
19	Доспех текучей формы +4	105 000	Тканевый, кожаный
19	Эктоплазменный доспех +4	105 000	Кожаный, из шкур
20	Доспех ликования +4	125 000	Тканевый
20	Доспех перемещения +4	125 000	Кольчужный, чешуйчатый
20	Ртутный доспех +4	125 000	Кольчужный
22	Доспех глаз +5	325 000	Чешуйчатый, латный
22	Доспех пробуждения +5	325 000	Из шкур, кольчужный
22	Доспех ускользания +5	325 000	Тканевый, кожаный
22	Сверкающий доспех +5	325 000	Кольчужный, чешуйчатый
23	Выедающий мысли доспех +5	425 000	Кожаный, из шкур
23	Оборонительный доспех +5	425 000	Любой
23	Ожелезненный доспех +5	425 000	Чешуйчатый, латный
24	Доспех ликования +5	525 000	Кольчужный, чешуйчатый
24	Доспех отклика +5	525 000	Тканевый, кожаный
24	Доспех текучей формы +5	525 000	Тканевый, кожаный
24	Эктоплазменный доспех +5	525 000	Кожаный, из шкур
25	Временной доспех +5	625 000	Тканевый
25	Доспех перемещения +5	625 000	Кольчужный, чешуйчатый
25	Ртутный доспех +5	625 000	Кольчужный
27	Доспех глаз +6	1 625 000	Чешуйчатый, латный
27	Доспех пробуждения +6	1 625 000	Из шкур, кольчужный
27	Доспех ускользания +6	1 625 000	Тканевый, кожаный
27	Сверкающий доспех +6	1 625 000	Кольчужный, чешуйчатый
28	Выедающий мысли доспех +6	2 125 000	Кожаный, из шкур
28	Оборонительный доспех +6	2 125 000	Любой
28	Ожелезненный доспех +6	2 125 000	Чешуйчатый, латный
29	Доспех ликования +6	2 625 000	Кольчужный, чешуйчатый
29	Доспех отклика +6	2 625 000	Тканевый, кожаный
29	Доспех текучей формы +6	2 625 000	Тканевый, кожаный
29	Эктоплазменный доспех +6		
30	Временной доспех +6	3 125 000	Тканевый
30	Доспех перемещения +6	3 125 000	Кольчужный, чешуйчатый
30	Ртутный доспех +6	3 125 000	Кольчужный

Временной доспех Уровень 20+ необычный

Этот доспех крадёт частички будущего, чтобы вам было легче жить в настоящем.

Урв 20 +4 125 000 зм Урв 30 +6 3 125 000 зм
Урв 25 +5 625 000 зм

Доспех: Тканевый

Улучшение: КД

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам инициативы.

Талант (На день): Малое действие. Вы можете совершить в этом ходу одно дополнительное стандартное действие. Вы не можете в одной сцене использовать и этот талант, и единицу действия.

Выедающий мысли доспех Уровень 3+ необычный
Взгляды врагов скользят по этому непримечательному доспеху, как будто вас тут вовсе нет.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспех: Кожаный, из шкур
Улучшение: КД
Свойства: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Скрытности.
Талант (На день ✦ Иллюзия): Малое действие. Вы получаете до конца своего следующего хода покров от врагов, находящихся далее чем в 2 клетках от вас.
Усиление 1: Вы получаете не покров, а полный покров.

Доспех глаз Уровень 2+ необычный
Глаза, вырезанные на этом тяжёлом доспехе, постоянно следят за атаками врагов.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Чешуйчатый, латный
Улучшение: КД
Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Внимательности.
Талант (На сцену): Свободное действие. *Триггер:* Враг нацеливается на вас атакой, когда вы предоставляете ему боевое превосходство. *Эффект:* Вы не предоставляете боевое превосходство вызвавшему срабатывание врагу для этой атаки.

Доспех ликования Уровень 4+ необычный
Когда вы лечите себя, серебристая гравировка этого доспеха вспыхивает, возвращая вашим союзникам отвагу.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспех: Кольчужный, чешуйчатый
Улучшение: КД
Талант (На день ✦ Усиливаемый): Свободное действие. *Триггер:* Вы используете исцеление. *Эффект:* Все смежные с вами союзники получают временные хиты в количестве, равном удвоенному бонусу улучшения этого доспеха.
Усиление 1: Количество временных хитов равно утроенному бонусу улучшения этого доспеха.

Доспех отклика Уровень 4+ необычный
Когда вы атакуете врага силой мысли, вокруг вас образуется потрескивающее поле из психической энергии.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспех: Тканевый, кожаный
Улучшение: КД
Талант (На день ✦ Психическая энергия, Усиливаемый): Свободное действие. *Триггер:* Вы используете талант с ключевым словом «психическая энергия». *Эффект:* Все смежные с вами существа получают урон психической энергией 1к6 и толкаются на 1 клетку.
Усиление 2: Урон психической энергией увеличивается до 2к6.
Усиление 4: Урон психической энергией увеличивается до 3к6.

Доспех перемещения Уровень 10+ необычный
Кристаллы, вплетённые в этот доспех, вспыхивают, когда вас атакуют, и переносят вас на небольшое расстояние. Передав им энергию, вы сможете взять с собой друзей.

Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 20	+4	125 000 зм			

Доспех: Кольчужный, чешуйчатый
Улучшение: КД
Талант (На день ✦ Телепортация, Усиливаемый): Немедленное прерывание. *Триггер:* По вам попадает враг. *Эффект:* Вы телепортируетесь на 5 клеток.
Усиление 1: Вы также телепортируете всех союзников, смежных с вами в начальной позиции, в смежные с вами клетки в точке назначения.

Доспех пробуждения Уровень 2+ необычный
Этот простой с виду доспех позволяет предсказывать засады.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Из шкур, кольчужный
Улучшение: КД
Свойство: В раненом состоянии вы получаете бонус +1 к Воле.
Талант (На день): Не действие. *Триггер:* Вас застают врасплох. *Эффект:* Вы перестаёте быть захваченным врасплох.

Доспех текучей формы Уровень 4+ необычный
Этот доспех быстро приспосабливается к окружающей среде, защищая вас от негативных эффектов.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспех: Тканевый, кожаный
Улучшение: КД
Талант (На сцену ✦ Усиливаемый): Не действие. *Триггер:* Вы попадаете под действие эффекта, оканчивающегося при спасении. *Эффект:* Вы совершаете спасбросок от этого эффекта.
Усиление 1: Вы получаете бонус к этому спасброску, равный бонусу улучшения доспеха.

Доспех ускользания Уровень 2+ необычный
Этот доспех не позволяет врагам зажать вас в угол.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Тканевый, кожаный
Улучшение: КД
Свойство: Вы получаете бонус +2 к попыткам высвобождения.
Талант (На день ✦ Усиливаемый): Немедленный ответ. *Триггер:* Вы становитесь обездвижены атакой. *Эффект:* Вы перестаёте быть обездвиженным, и совершаете шаг на 1 клетку.
Усиление 1: Количество клеток, на которое вы совершаете шаг, равно половине вашей скорости.

Оборонительный доспех Уровень 3+ необычный
Этот прочный доспех может по вашей мысленной команде становиться ещё прочнее.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	1 125 000 зм

Доспех: Любой
Улучшение: КД
Талант (На день ✦ Усиливаемый): Немедленное прерывание. *Триггер:* По вам попадает враг. *Эффект:* Вы получаете до начала своего следующего хода бонус +2 к защите, по которой попал вызывавший срабатывание враг.
Усиление 1: Бонус увеличивается до +5.

Ожелезненный доспех Уровень 3+ необычный
Когда враг атакует, этот доспех создаёт острые гребни и шипы, причиняющие недругу урон.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспех: Чешуйчатый, латный
Улучшение: КД
Талант (На день ✦ Усиливаемый): Свободное действие. *Триггер:* Враг промахивается по вам рукопашной атакой. *Эффект:* Вызвавший срабатывание враг получает урон 1к6 за каждый плюс.
Усиление 2: Урон равен 1к10 за каждый плюс.

Ртутный доспех Уровень 5+ необычный
Мягкие как ткань, но прочные как сталь серебристые цепочки этого доспеха нисколько вас не обременяют.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Доспех: Кольчужный
Улучшение: КД
Свойство: Пока у вас есть хотя бы 1 единица силы, вы обладаете бонусом предмета +1 к скорости.
Талант (На сцену): Малое действие. Вы совершаете шаг на 1 клетку.

Сверкающий доспех Уровень 2+ необычный
Когда вы получаете ранение, энергия, пронизывающая этот кристаллический доспех, вспыхивает и приводит врагов в замешательство.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Кольчужный, чешуйчатый
Улучшение: КД
Талант (На сцену ✦ Усиливаемый): Немедленный ответ. *Триггер:* Вы получаете урон от атаки. *Эффект:* Вы получаете до конца своего следующего хода покров.
Усиление 1: Вы восстанавливаете этот талант.

Эктоплазменный доспех Уровень 4+ необычный
Этот доспех, покрытый пятнистым узором, меняющимся от вашего настроения, позволяет вам принимать облик призрака.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспех: Кожаный, из шкур
Улучшение: КД
Свойство: Вы получаете сопротивляемость психической энергии 5.
Уровень 14 или 19: Сопротивляемость психической энергии 10.
Уровень 24 или 29: Сопротивляемость психической энергии 15.
Талант (На день ✦ Усиливаемый): Немедленное прерывание. *Триггер:* По вам попадает враг. *Эффект:* Вы становитесь неосязаемым до конца своего следующего хода.
Усиление 1: Вы также можете фазироваться до конца своего следующего хода.

Оружие

Информацию о том, как действует магическое оружие и как его использовать совместно с вашими талантами, смотрите в разделе «оружие» на 219 странице.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Урв	Название	Цена (зм)	Категории
2	Оружие общего гнева +1	520	Любое рукопашное
2	Оружие проявления +1	520	Любое
2	Психокинетическое оружие +1	520	Любое рукопашное
3	Оружие анафемы +1	680	Любое
3	Оружие инерции +1	680	Булава, молот, цеп
3	Оружие ци +1	680	Любое
4	Оружие воздаяния +1	840	Копьё, лук
4	Оружие дезорганизации +1	840	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
4	Оружие подавления +1	840	Любое дальнобойное
4	Оружие разоблачителя +1	840	Копьё, лук
5	Дробящее сознание оружие +1	1 000	Булава, молот
5	Оружие мысленного шипа +1	1 000	Копьё, лёгкий клинок, тяжёлый клинок
7	Оружие общего гнева +2	2 600	Любое рукопашное
7	Оружие проявления +2	2 600	Любое
7	Психокинетическое оружие +2	2 600	Любое рукопашное
8	Оружие анафемы + 2	3 400	Любое
8	Оружие инерции +2	3 400	Булава, молот, цеп
8	Оружие ци +2	3 400	Любое
9	Оружие воздаяния +2	4 200	Копьё, лук
9	Оружие дезорганизации +2	4 200	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
9	Оружие подавления +2	4 200	Любое дальнобойное
9	Оружие разоблачителя +2	4 200	Копьё, лук
10	Дробящее сознание оружие +2	5 000	Булава, молот
10	Оружие мысленного шипа +2	5 000	Копьё, лёгкий клинок, тяжёлый клинок
10	Охраняющее оружие +2	5 000	Любое рукопашное
12	Оружие общего гнева +3	13 000	Любое рукопашное
12	Оружие проявления +3	13 000	Любое
12	Психокинетическое оружие +3	13 000	Любое рукопашное
13	Оружие анафемы +3	17 000	Любое
13	Оружие инерции +3	17 000	Булава, молот, цеп
13	Оружие ци +3	17 0000	Любое
14	Оружие воздаяния +3	21 000	Копьё, лук
14	Оружие дезорганизации +3	21 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
14	Оружие подавления +3	21 000	Любое дальнобойное
14	Оружие разоблачителя +3	21 000	Копьё, лук
15	Дробящее сознание оружие +3	25 000	Булава, молот
15	Оружие мысленного шипа +3	25 000	Копьё, лёгкий клинок, тяжёлый клинок
15	Охраняющее оружие +3	25 000	Любое рукопашное
17	Оружие общего гнева +4	65 000	Любое рукопашное
17	Оружие проявления +4	65 000	Любое

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ (продолжение)

Урв	Название	Цена (зм)	Категории
17	Психокинетическое оружие +4	65 000	Любое рукопашное
18	Оружие анафемы +4	85 000	Любое
18	Оружие инерции +4	85 000	Булава, молот, цеп
18	Оружие ци +4	85 000	Любое
19	Оружие воздаяния +4	105 000	Копьё, лук
19	Оружие дезорганизации +4	105 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
19	Оружие подавления +4	105 000	Любое дальнобойное
19	Оружие разоблачителя +4	105 000	Копьё, лук
20	Дробящее сознание оружие +4	125 000	Булава, молот
20	Оружие мысленного шипа +4	125 000	Копьё, лёгкий клинок, тяжёлый клинок
20	Охраняющее оружие +4	125 000	Любое рукопашное
22	Оружие общего гнева +5	325 000	Любое рукопашное
22	Оружие проявления +5	325 000	Любое
22	Психокинетическое оружие +5	325 000	Любое рукопашное
23	Оружие анафемы +5	425 000	Любое
23	Оружие инерции +5	425 000	Булава, молот, цеп
23	Оружие ци +5	425 000	Любое
24	Оружие воздаяния +5	525 000	Копьё, лук
24	Оружие дезорганизации +5	525 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
24	Оружие подавления +5	525 000	Любое дальнобойное
24	Оружие разоблачителя +5	525 000	Копьё, лук
25	Дробящее сознание оружие +5	625 000	Булава, молот
25	Оружие мысленного шипа +5	625 000	Копьё, лёгкий клинок, тяжёлый клинок
25	Охраняющее оружие +5	625 000	Любое рукопашное
27	Оружие общего гнева +6	1 625 000	Любое рукопашное
27	Оружие проявления +6	1 625 000	Любое
27	Психокинетическое оружие +6	1 625 000	Любое рукопашное
28	Оружие анафемы +6	2 125 000	Любое
28	Оружие инерции +6	2 125 000	Булава, молот, цеп
28	Оружие ци +6	2 125 000	Любое
29	Оружие воздаяния +6	2 625 000	Копьё, лук
29	Оружие дезорганизации +6	2 625 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
29	Оружие подавления +6	2 625 000	Любое дальнобойное
29	Оружие разоблачителя +6	2 625 000	Копьё, лук
30	Дробящее сознание оружие +6	3 125 000	Булава, молот
30	Оружие мысленного шипа +6	3 125 000	Копьё, лёгкий клинок, тяжёлый клинок
30	Охраняющее оружие +6	3 125 000	Любое рукопашное

Дробящее сознание оружие **Уровень** 5+ необычный
Это оружие пропускает сквозь себя психическую энергию ваших атак, чтобы они продолжали резонировать во враге и после удара.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Оружие: Булава, молот
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона психической энергией за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к броскам урона от атак с ключевым словом «психическая энергия», использующих это оружие.
Талант (На день ♦ Психическая энергия): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу этим оружием, используя талант с ключевым словом «психическая энергия». *Эффект:* Враг получает продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).
Уровень 15 or 20: Продолжительный урон психической энергией 10 (спасение оканчивает).
Уровень 25 или 30: Продолжительный урон психической энергией 15 (спасение оканчивает).

Оружие анафемы Уровень 3+ необычный
Это оружие начинает светиться в присутствии противоестественных тварей, и таким врагам оно причиняет повышенный урон.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Любое
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс (искажённым существам +1к8 урона за каждый плюс)
Талант (На день ♦ Усиливаемый): Малое действие. Ваша следующая атака этим оружием, попавшая до конца сцены по искажённому существу, причиняет ему дополнительный урон 1[Ор].
Усиление 2: Дополнительный урон равен 2[Ор].

Оружие воздаяния Уровень 4+ необычный
Духи могучих воинов, заключённые в этом оружии, приходят в негодование, когда вас атакуют, и они придают вам силы, чтобы вы могли раскидать врагов.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Оружие: Копьё, лук
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Талант (На день): Немедленный ответ. *Триггер:* Враг попадает по вам рукопашной или ближней атакой. *Эффект:* Совершите этим оружием стандартную дальнобойную атаку по вызвавшему срабатывание врагу. Эта атака не провоцирует вражеские атаки. При попадании вы также толкаете цель на 2 клетки.

Оружие дезорганизации Уровень 4+ необычный
При ударе это оружие издаёт щелчок и переносит врага в самую невыгодную позицию.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Оружие: Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Талант (На день ♦ Телепортация, Усиливаемый): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу атакой, используя это оружие. *Эффект:* Вы телепортируете этого врага в клетку, смежную с одним их ваших союзников.
Усиление 2: Враг до конца вашего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.

Оружие инерции Уровень 3+ необычный
Когда вы перемещаете врага против его воли, энергия, окутывающая это оружие, высвобождается и расшвыривает других врагов.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Булава, молот, цеп
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к10 урона силовым полем за каждый плюс
Талант (На день ♦ Усиливаемый): Свободное действие. *Триггер:* Вы толкаете или сдвигаете врага атакой, использующей это оружие. *Эффект:* Вы толкаете на 1 клетку всех смежных врагов кроме того, которого толкали или сдвигали изначально.
Усиление 2 (Силовое поле): Ваша атака причиняет дополнительный урон силовым полем 1к10.

Оружие мысленного шипа Уровень 5+ необычный
Когда вы ударяете этим оружием, оно выпускает лучи энергии во всех врагов, мысли которых заняты вами.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Оружие: Копьё, лёгкий клинок, тяжёлый клинок
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона психической энергией за каждый плюс
Талант (На день ✦ Психическая энергия, Усиливаемый): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете атакой по врагу, используя это оружие. *Эффект:* Все отмеченные вами враги получают урон психической энергией, равный бонусу улучшения этого оружия.
Усиление 2: Урон психической энергией равен 1к10 + бонус улучшения оружия.

Оружие общего гнева Уровень 2+ необычный
Когда вас ранят, это оружие передаст ваш гнев союзнику, воодушевив его.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Оружие: Любое рукопашное
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Талант (На день): Немедленный ответ. *Триггер:* Враг делает вас раненым. *Эффект:* Один союзник в пределах 5 клеток от вас может свободным действием совершить стандартную атаку.

Оружие подавления Уровень 4+ необычный
По вашему приказу это оружие создаёт вокруг врага мерцающее поле, сдерживающее атаки всех остальных противников.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Оружие: Любое дальнобойное
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу дальнобойной атакой, используя это оружие. *Эффект:* До конца вашего следующего хода все враги в пределах 3 клеток от врага, по которому вы попали, не могут совершать дальнобойные и зональные атаки по существам, находящимся от них далее чем в 3 клетках.

Оружие проявления Уровень 2+ необычный
Сосредоточившись на энергии, хранящейся в этом оружии, вы можете взять на время её часть.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Оружие: Любое
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона психической энергией за каждый плюс
Талант (На день): Малое действие. Вы получаете до конца своего следующего хода 1 единицу силы. Вы можете использовать эту единицу силы только на усиление атакующего таланта с ключевым словом «психический».

Оружие разоблачителя Уровень 4+ необычный
Древние клятвы, вырезанные на этом оружии, вспыхивают красным цветом, когда вы к ним взываете, и помогают преодолеть защиты врага.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Оружие: Копьё, лук
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Свойство: Каждый раз, когда вы, используя это оружие, делаете врага раненым дальнобойной атакой ловца, вы можете совершить шаг на 1 клетку.
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу атакой ловца. *Эффект:* Эта атака игнорирует сопротивляемости и иммунитеты этого врага.

Оружие ци Уровень 3+ обычный
Это оружие выглядит одним целым с вашим телом, и позволяет причинять больше вреда, когда вы совершаете по несколько ударов за атаку.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Любое
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Свойство: Один раз в ход, когда вы используете *шквал ударов*, он причиняет целям на 2 единицы урона больше.

Охраняющее оружие Уровень 10+ необычный
Это оружие, покрытое изображениями щитов, заставит врагов дорого заплатить, если они проигнорируют вас и атакуют ваших друзей.

Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 20	+4	125 000 зм			

Оружие: Любое рукопашное
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс (для провоцированных атак +1к12 урона за каждый плюс)
Свойство: Будучи смежными с вами, союзники получают бонус +2 к КД от провоцированных атак.
Талант (На день ✦ Усиливаемый): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу провоцированной атакой, используя это оружие. *Эффект:* Враг становится изумлённым до конца вашего следующего хода.
Усиление 4: Враг становится не изумлённым, а ошеломлённым.

Психокинетическое оружие Уровень 2+ необычный
Одной лишь мыслью можно послать это оружие, чтобы оно ударило врага на расстоянии.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Оружие: Любое рукопашное
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Талант (На сцену ✦ Усиливаемый): Стандартное действие. Совершите этим оружием стандартную дальнобойную атаку, даже если у него нет свойств «лёгкое метательное» или «тяжёлое метательное». Если для этого оружия не указана дальность, для этой атаки его дальность равна 5/10. После атаки оружие возвращается в вашу руку.
Усиление 2: Атака причиняет дополнительный урон 1[Ор].

Посохи

Многие классы, в том числе и псионики, используют посохи в качестве инструментов. Чаще всего для изготовления посохов берут дерево, хотя можно использовать и металл, и другие материалы. Многие посохи инкрустируются драгоценными камнями или кристаллами для фокусировки магической энергии самого разного происхождения.

Если вы можете использовать посохи в качестве инструмента, вы подчиняетесь обычным правилам по использованию инструментов (смотрите на странице 219).

Вы можете использовать с посохом рукопашные таланты с ключевым словом «оружие». В этом случае посох действует как магический боевой посох (подробности на странице 219).

ПОСОХИ

Урв	Название	Цена (зм)
2	Посох интуитивного обнаружения +1	520
2	Посох неисчерпаемого дарования +1	520
2	Посох отвращения +1	520
2	Посох проницательного дозорного +1	520
2	Посох языков +1	520
3	Посох неприступного разума +1	680
3	Посох ускользания +1	680
4	Посох жонглёра временем +1	840
4	Посох приспосабливающегося разума +1	840
4	Посох психических ножей +1	840
4	Посох силовой кары +1	840
4	Посох третьего глаза +1	840
5	Посох возобновляющегося источника +1	1 000
5	Посох жнеца +1	1 000
5	Посох путника +1	1 000
5	Посох ремесла псионики +1	1 000
7	Посох интуитивного обнаружения +2	2 600
7	Посох неисчерпаемого дарования +2	2 600
7	Посох отвращения +2	2 600
7	Посох проницательного дозорного +2	2 600
7	Посох языков +2	2 600
8	Посох неприступного разума +1	3 400
8	Посох ускользания +2	3 400
9	Посох жонглёра временем +2	4 200
9	Посох приспосабливающегося разума +2	4 200
9	Посох психических ножей +2	4 200
9	Посох силовой кары +2	4 200
9	Посох третьего глаза +2	4 200
10	Посох возобновляющегося источника +2	5 000
10	Посох жнеца +2	5 000
10	Посох путника +2	5 000
10	Посох ремесла псионики +2	5 000
12	Посох интуитивного обнаружения +3	13 000
12	Посох неисчерпаемого дарования +3	13 000
12	Посох отвращения +3	13 000
12	Посох проницательного дозорного +3	13 000
12	Посох языков +3	13 000
13	Посох неприступного разума +3	17 000
13	Посох ускользания +3	17 000
14	Посох жонглёра временем +3	21 000
14	Посох приспосабливающегося разума +3	21 000
14	Посох психических ножей +3	21 000

ПОСОХИ (продолжение)

Урв	Название	Цена (зм)
14	Посох силовой кары +3	21 000
14	Посох третьего глаза +3	21 000
15	Посох возобновляющегося источника +3	25 000
15	Посох жнеца +3	25 000
15	Посох путника +3	25 000
15	Посох ремесла псионики +3	25 000
17	Посох интуитивного обнаружения +4	65 000
17	Посох неисчерпаемого дарования +4	65 000
17	Посох отвращения +4	65 000
17	Посох проницательного дозорного +4	65 000
17	Посох языков +4	65 000
18	Посох неприступного разума +4	85 000
18	Посох ускользания +4	85 000
19	Посох жонглёра временем +4	105 000
19	Посох приспосабливающегося разума +4	105 000
19	Посох психических ножей +4	105 000
19	Посох силовой кары +4	105 000
19	Посох третьего глаза +4	105 000
20	Посох возобновляющегося источника +4	125 000
20	Посох жнеца +4	125 000
20	Посох путника +4	125 000
20	Посох ремесла псионики +4	125 000
22	Посох интуитивного обнаружения +5	325 000
22	Посох неисчерпаемого дарования +5	325 000
22	Посох отвращения +5	325 000
22	Посох проницательного дозорного +5	325 000
22	Посох языков +5	325 000
23	Посох неприступного разума +5	425 000
23	Посох ускользания +5	425 000
24	Посох жонглёра временем +5	525 000
24	Посох приспосабливающегося разума +5	525 000
24	Посох психических ножей +5	525 000
24	Посох силовой кары +5	525 000
24	Посох третьего глаза +5	525 000
25	Посох возобновляющегося источника +5	625 000
25	Посох жнеца +5	625 000
25	Посох путника +5	625 000
25	Посох ремесла псионики +5	625 000
27	Посох интуитивного обнаружения +6	1 625 000
27	Посох неисчерпаемого дарования +6	1 625 000
27	Посох отвращения +6	1 625 000
27	Посох проницательного дозорного +6	1 625 000
27	Посох языков +6	1 625 000
28	Посох неприступного разума +6	2 125 000
28	Посох ускользания +6	2 125 000
29	Посох жонглёра временем +6	2 625 000
29	Посох приспосабливающегося разума +6	2 625 000
29	Посох психических ножей +6	2 625 000
29	Посох силовой кары +6	2 625 000
29	Посох третьего глаза +6	2 625 000
30	Посох возобновляющегося источника +6	3 125 000
30	Посох жнеца +6	3 125 000
30	Посох путника +6	3 125 000
30	Посох ремесла псионики +6	3 125 000

Посох возобновляющегося источника Уровень 5+ необычный
Этот посох использует остаточную психическую энергию, так что вам понадобится меньше энергии для совершения атак.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу усиленным атакующим талантом с ключевым словом «психический». *Эффект:* Вы восстанавливаете 2 единицы силы.
Уровень 15 или 20: Вы восстанавливаете 4 единицы силы.
Уровень 25 или 30: Вы восстанавливаете 6 единиц силы.

Посох жнеца Уровень 5+ необычный
Этот костяной посох превращает в психическую энергию жизненные силы товарищей.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к10 урона некротической энергией за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус предмета +3 к проверкам Запугивания.
Талант (На день): Стандартное действие. Один смежный союзник теряет исцеление, а вы восстанавливаете 2 единицы силы.
Уровень 15 или 20: Вы восстанавливаете 4 единицы силы.
Уровень 25 или 30: Вы восстанавливаете 6 единиц силы.

Посох жонглёра временем Уровень 4+ необычный
Этот разноцветный посох позволяет вам красть у врагов частички времени, чтобы позже с их помощью совершать то, на что иначе времени не хватило бы.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 100 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам истории.
Уровень 14 или 19: Бонус предмета равен +2.
Уровень 24 или 29: Бонус предмета равен +3.
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы делаете врага изумлённым или ошеломлённым атакой с ключевым словом «психический», используя этот посох. *Эффект:* В этом ходу вы можете совершить одно дополнительное действие движения или малое действие.

Посох интуитивного обнаружения Уровень 2+ необычный
Вооружившись этим чувствительным посохом, вы сможете интуитивно чувствовать присутствие тех, кто хочет скрыться, а также их тайны.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Проницательности.
Уровень 12 или 17: Бонус предмета равен +2.
Уровень 22 или 27: Бонус предмета равен +3.
Талант (На сцену): Малое действие. До конца вашего следующего хода враги не получают против ваших атак преимущества от покрова и полного покрова.
Поддержание малым: Эффект сохраняется, если вы потратите 1 единицу силы.

Посох неисчерпаемого дарования Уровень 2+ обычный
Пока у вас есть запасы психической энергии, эта же энергия есть и в этом посохе.

Урв 2	+1	510 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона психической энергией за каждый плюс, или +1к10 урона психической энергией за каждый плюс, если у вас есть хотя бы 1 единица силы.

Посох неприступного разума Уровень 3+ необычный
Этот адамантиновый посох защищает вас от атак, направленных на сознание. Вложив в него энергию, вы защититесь также от всех остальных атак.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона психической энергией за каждый плюс
Свойство: Вы получаете сопротивляемость психической энергии 5.
Уровень 13 или 18: Сопротивляемость психической энергии равна 10.
Уровень 23 или 28: Сопротивляемость психической энергии равна 15.
Талант (На день ✦ Усиливаемый): Немедленное прерывание. *Триггер:* Враг нацеливается на вас атакой, направленной против Воли. *Эффект:* Вы получаете до начала своего следующего хода бонус к Воле, равный бонусу улучшения этого посоха.
Усиление 1: Бонус применяется ко всем защитам.

Посох отвращения Уровень 2+ необычный
Пока вы держите этот посох, враги, попавшие под ваше влияние, будут атаковать вас с большой неохотой.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 ко всем защитам от атак врагов, на которых действуют созданные вами эффекты.

Посох приспосабливающегося разума Уровень 4+ необычный

Этот посох позволяет реагировать мгновенно, как только вы почувствуете угрозу, что позволяет вам и вашим товарищам избегать урона.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Посох)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Внимательности.

Уровень 14 или 19: Бонус предмета равен +2.

Уровень 24 или 29: Бонус предмета равен +3.

Талант (На день ✦ Усиливаемый): Немедленное прерывание. *Триггер:* По вам попадает враг. *Эффект:* Вы получаете до начала своего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона, равную 5 + бонус улучшения посоха.

Усиление 1: Все смежные с вами союзники тоже получают эту сопротивляемость до начала вашего следующего хода.

Посох проницательного дозорного Уровень 2+ необычный

Этот кристаллический посох фокусирует ваши чувства, чтобы вы могли лучше следить за тем, что вас окружает.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Посох)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы совершаете проверку инициативы. *Эффект:* Вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас можете при проверках инициативы вместо броска костей «выбрать 10».

Посох психических ножей Уровень 4+ необычный

Этот лёгкий металлический посох позволяет создавать мысленную связь с врагом. Через эту связь вы можете его дезориентировать, посылая вспышки боли.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Посох)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона психической энергией за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Запугивания.

Уровень 14 или 19: Бонус предмета равен +2.

Уровень 24 или 29: Бонус предмета равен +3.

Талант (На день ✦ Страх): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу атакой с ключевым словом «псионический», используя этот посох. *Эффект:* Вы сдвигаете этого врага на 1 клетку. До конца вашего следующего хода каждый раз, когда он получает урон от каких-либо атак, вы можете свободным действием сдвинуть его на 1 клетку.

Посох путника Уровень 5+ необычный

Этот красный посох выглядит так, будто он прошёл через множество земель, и он наделяет вас такой силой, будто вы тоже много странствовали.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Посох)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: Вы телепортируете цель на 2 клетки за каждый плюс.

Свойство: Каждый раз, когда вы совершаете шаг, вы можете вместо совершения шага телепортироваться на то же самое расстояние.

Талант (На сцену ✦ Телепортация): Свободное действие. *Триггер:* Вы телепортируетесь, используя талант с ключевыми словами «телепортация» и «псионический». *Эффект:* Вы телепортируетесь на то же количество клеток, на которое телепортировались вызвавшим срабатывание талантом.

Посох ремесла психоники Уровень 5+ необычный
Этот кристаллический посох формирует психоническую энергию и открывает тайны магии. Вложив в посох энергию, можно получить её назад.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Магии
Уровень 15 или 20: Бонус предмета равен +2.
Уровень 25 или 30: Бонус предмета равен +3.
Талант (На день ✦ Усиливаемый): Свободное действие. *Триггер:* Вы совершаете зональную или ближнюю атаку с ключевым словом «психонический», используя этот посох. *Эффект:* Размер вспышки или волны атаки увеличивается на 1.
Усиление 2: Вы восстанавливаете этот талант.

Посох силовой кары Уровень 4+ необычный
Враги не могут сопротивляться силе этого увенчанного кристаллом посоха, когда вы насильно перемещаете их с места на место.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона силовым полем за каждый плюс
Свойство: Когда вы тянете или толкаете существо талантом, используя этот посох, расстояние вынужденного перемещения увеличивается на 1 клетку.
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу атакой с ключевым словом «силовое поле», используя этот посох. *Эффект:* Этот враг сбивается с ног.

Посох третьего глаза Уровень 4+ необычный
Сверху этот посох украшен набалдашником в виде закрытого глаза. Этот глаз открывается, когда вы пропускаете свою энергию через союзника.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Талант (На сцену): Свободное действие. *Триггер:* Вы совершаете дальнобойную атаку, используя этот посох. *Эффект:* Выберите одного союзника в пределах 5 клеток от себя. Вы используете одну клетку пространства этого союзника в качестве исходной клетки своей атаки.

Посох ускользания Уровень 3+ необычный
Этот зелёный деревянный посох гарантирует, что если вас и схватят, вы сможете ускользнуть.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к спасброскам от обездвиживания и замедления.
Талант (На день ✦ Телепортация): Немедленный ответ. *Триггер:* Вы становитесь обездвижены атакой. *Эффект:* Обездвиживающий вас эффект оканчивается, и вы телепортируетесь на 5 клеток.

Посох языков Уровень 2+ необычный
Пока вы держите этот посох, для вас нет языковых барьеров.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к10 урона за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Переговоров.
Уровень 12 или 17: Бонус предмета равен +2.
Уровень 22 или 27: Бонус предмета равен +3.
Свойство: Вы можете говорить, читать и писать на Небесном языке.

Сферы

Несмотря на то, что чаще всего сферами пользуются маги, некоторые психонические персонажи тоже могут использовать эти инструменты, так как многие сферы способны манипулировать другими существами.

Если вы можете использовать сферу в качестве инструмента, вы подчиняетесь обычным правилам по использованию инструментов (смотрите на странице 219). В противном случае вы не получаете преимуществ от сферы.

СФЕРЫ

Урв	Название	Цена (зм)
3	Сфера проворных мыслей +1	680 зм
3	Сфера психического перехода +1	680 зм
3	Сфера сорванного восстановления +1	680 зм
3	Сфера стойкости мышления +1	680 зм
4	Сфера бесподобного творца +1	840 зм
4	Сфера зловещего импульса +1	840 зм
4	Сфера неостановимого упадка +1	840 зм
4	Сфера осмотрительного лжеца +1	840 зм
4	Сфера психического восстановления +1	840 зм
4	Сфера сочувственного ока +1	840 зм
4	Сфера умелого посредника +1	840 зм
4	Сфера хитрого сознания +1	840 зм
5	Сфера неизменной концентрации +1	1 000 зм
5	Сфера обмена жизни +1	1 000 зм
8	Сфера проворных мыслей +2	3 400 зм
8	Сфера психического перехода +2	3 400 зм
8	Сфера сорванного восстановления +2	3 400 зм
8	Сфера стойкости мышления +2	3 400 зм
9	Сфера бесподобного творца +2	4 200 зм
9	Сфера зловещего импульса +2	4 200 зм
9	Сфера неостановимого упадка +2	4 200 зм
9	Сфера осмотрительного лжеца +2	4 200 зм
9	Сфера психического восстановления +2	4 200 зм
9	Сфера сочувственного ока +2	4 200 зм
9	Сфера умелого посредника +2	4 200 зм
9	Сфера хитрого сознания +2	4 200 зм
10	Сфера неизменной концентрации +2	5 000 зм
10	Сфера обмена жизни +2	5 000 зм
13	Сфера проворных мыслей +3	17 000 зм
13	Сфера психического перехода+3	17 000 зм
13	Сфера сорванного восстановления +3	17 000 зм
13	Сфера стойкости мышления +3	17 000 зм
14	Сфера бесподобного творца+3 21 000 зм	
14	Сфера зловещего импульса +3	21 000 зм
14	Сфера неостановимого упадка +3	21 000 зм
14	Сфера осмотрительного лжеца +3	21 000 зм
14	Сфера психического восстановления +3	21 000 зм
14	Сфера сочувственного ока +3	21 000 зм
14	Сфера умелого посредника +3	21 000 зм
14	Сфера хитрого сознания +3	21 000 зм
15	Сфера неизменной концентрации +3	25 000 зм
15	Сфера обмена жизни +3	25 000 зм
18	Сфера проворных мыслей +4	85 000 зм
18	Сфера психического перехода+4	85 000 зм
18	Сфера сорванного восстановления +4	85 000 зм
18	Сфера стойкости мышления +4	85 000 зм

СФЕРЫ (продолжение)

Урв	Название	Цена (зм)
19	Сфера бесподобного творца+4	105 000 зм
19	Сфера зловещего импульса +4	105 000 зм
19	Сфера неостановимого упадка +4	105 000 зм
19	Сфера осмотрительного лжеца +4	105 000 зм
19	Сфера психического восстановления +4	105 000 зм
19	Сфера сочувственного ока +4	105 000 зм
19	Сфера умелого посредника +4	105 000 зм
19	Сфера хитрого сознания +4	105 000 зм
20	Сфера неизменной концентрации +4	125 000 зм
20	Сфера обмена жизни +4	125 000 зм
23	Сфера проворных мыслей +5	425 000 зм
23	Сфера психического перехода+5	425 000 зм
23	Сфера сорванного восстановления +5	425 000 зм
23	Сфера стойкости мышления +5	425 000 зм
24	Сфера бесподобного творца +5	425 000 зм
24	Сфера зловещего импульса +5	425 000 зм
24	Сфера осмотрительного лжеца +5	425 000 зм
24	Сфера психического восстановления +5	425 000 зм
24	Сфера умелого посредника +5	425 000 зм
24	Сфера хитрого сознания +5	425 000 зм
24	Сфера сочувственного ока +5	425 000 зм
24	Сфера неостановимого упадка +5	425 000 зм
25	Сфера обмена жизни +5	625 000 зм
25	Сфера неизменной концентрации +5	625 000 зм
28	Сфера проворных мыслей +6	2 125 000 зм
28	Сфера психического перехода+6	2 125 000 зм
28	Сфера сорванного восстановления +6	2 125 000 зм
28	Сфера стойкости мышления +6	2 125 000 зм
29	Сфера бесподобного творца+6	2 625 000 зм
29	Сфера зловещего импульса +6	2 625 000 зм
29	Сфера неостановимого упадка +6	2 625 000 зм
29	Сфера осмотрительного лжеца +6	2 625 000 зм
29	Сфера психического восстановления +6	2 625 000 зм
29	Сфера сочувственного ока +6	2 625 000 зм
29	Сфера умелого посредника +6	2 625 000 зм
29	Сфера хитрого сознания +6	2 625 000 зм
30	Сфера неизменной концентрации +6	3 125 000 зм
30	Сфера обмена жизни +6	3 125 000 зм

Сфера бесподобного творца Уровень 4+ необычный

Этот синий камень позволяет вам придавать психической магии любую форму.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона психической энергией за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета к проверкам Проницательности, равный бонусу улучшения этой сферы.

Талант (На сцену ✦ Усиливаемый): Свободное действие. *Триггер:* Вы совершаете зональную или ближнюю атаку с ключевым словом «психический», используя эту сферу. *Эффект:* Вы можете исключить из области вспышки или волны количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Усиление 2 (Психическая энергия): При попадании цель получает по 2 дополнительные единицы урона психической энергией за каждую исключённую клетку.

Сфера зловещего импульса Уровень 4+ необычный

Этот красный камень внушает врагу чувство беспокойства, вынуждая его бежать прочь от вас.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона психической энергией за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета к проверкам Проницательности, равный бонусу улучшения этой сферы.

Талант (На день ✦ Страх): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете атакой по врагу, используя эту сферу. *Эффект:* Враг свободным действием перемещается прочь от вас на расстояние, равное своей скорости.

Сфера неизменной концентрации Уровень 5+ необычный
Эта овальная сфера позволяет вам поддерживать концентрацию и впитывает псионическую энергию, утекающую, когда вашу сосредоточенность нарушают.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Сфера)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Талант (На сцену): Свободное действие. *Триггер:* Вы промахиваетесь усиленным атакующим талантом, используя эту сферу. *Эффект:* Вы восстанавливаете единицы силы, потраченные на усиление этого таланта.

Сфера неостановимого упадка Уровень 4+ необычный
Вы можете поймать в этой фиолетовой хрустальной сфере образ врага и причинять ему психическую боль каждый раз, когда он безуспешно пытается избавиться от вредных эффектов.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Сфера)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона психической энергией за каждый плюс
Талант (На день ✦ Психическая энергия): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу атакой с ключевым словом «психическая энергия», используя эту сферу. *Эффект:* До конца сцены каждый раз, когда цель проваливает спасбросок, она получает урон психической энергией, равный бонусу улучшения этой сферы.
Усиление 2: Урон психической энергией равен 1к10 + бонус улучшения этой сферы.

Сфера обмена жизни Уровень 5+ необычный
Эта чёрная сфера усиливает ваши таланты не за счёт псионических резервов, а за счёт ваших жизненных сил.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Уровень (Сфера)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона некротической энергией за каждый плюс
Талант (На сцену): Свободное действие. *Триггер:* Вы используете через эту сферу талант с ключевым словом «психический». *Эффект:* Вместо траты единиц силы для усиления этого таланта, вы тратите одно исцеление. Усиление не должно стоить больше 2 единиц силы.
Уровень 15 или 20: Не больше 4 единиц силы.
Уровень 25 или 30: Не больше 6 единиц силы.

Сфера осмотрительного лжеца Уровень 4+ необычный
Эта дымчато-серая сфера помогает вам обманывать других и делает врагов уязвимыми перед внезапными атаками.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Сфера)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона психической энергией за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус предмета к проверкам Обмана, равный бонусу улучшения этой сферы.
Талант (На день ✦ Усиливаемый): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете атакой по врагу, используя эту сферу. *Эффект:* Этот враг до конца вашего следующего хода предоставляет боевое превосходство.
Усиление 2: Этот враг также становится изумлённым до конца вашего следующего хода.

Сфера проворных мыслей Уровень 3+ необычный
Этот красный кристалл позволяет перемещаться по полю боя со скоростью мысли, дабы избегать вражеских атак.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Сфера)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона психической энергией за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус предмета к проверкам инициативы, равный бонусу улучшения этой сферы.
Талант (На сцену ✦ Усиливаемый): Действие движения. Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта.
Усиление 1: Этот талант не считается потраченным.

Сфера психического восстановления Уровень 4+ необычный
Эта розовая сфера впитывает для вас неизрасходованную психическую энергию.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Сфера)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс
Талант (На день): Немедленный ответ. *Триггер:* Союзник в пределах 5 клеток от вас промахивается усиленным психическим атакующим талантом. *Эффект:* Вы восстанавливаете 2 единицы силы.
Уровень 14 или 19: Вы восстанавливаете 4 единицы силы.
Уровень 24 или 29: Вы восстанавливаете 6 единиц силы.

Сфера психического перехода Уровень 3+ необычный
Эта прозрачная хрустальная сфера наполняет ваши атаки психической энергией и передаёт вашу боль врагам.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Сфера)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона психической энергией за каждый плюс
Талант (На сцену ✦ Психическая энергия): Свободное действие. *Триггер:* Вы совершаете атаку с помощью этой сферы. *Эффект:* Эта атака причиняет урон психической энергией вместо всех других видов урона.
Талант (На день ✦ Психическая энергия): Немедленный ответ. *Триггер:* Вы получаете урон психической энергией от атаки. *Эффект:* Все враги, находящиеся хотя бы под одним вашим эффектом, оканчивающимся при спасении, получают урон психической энергией 5.

Сфера сорванного восстановления Уровень 3+ необычный

Эта алая сфера вспыхивает, когда вы с её помощью срываете попытку врага избавиться от последствий вашей атаки.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425.000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Враг, находящийся в пределах 5 клеток от вас, спасается от продолжительного урона. *Эффект:* Враг не спасается, а проваливает спасбросок.

Сфера стойкости мышления Уровень 3+ необычный

Этот грубый коричневый камень усиливает вашу стойкость, если у вас крепка воля.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона психической энергией за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета +5 к проверкам Выносливости

Талант (На сцену ✦ Усиливаемый): Немедленное прерывание. *Триггер:* Атака врага нацеливается на ваши КД или Стойкость. *Эффект:* Вместо этого атака нацеливается на вашу Волю.

Усиление 1: Вы получаете до конца своего следующего хода бонус +4 к Воле.

Сфера сочувственного ока Уровень 4+ необычный

Этот хрустальный шар, изменяющий цвет в зависимости от настроения тех, кто вас окружает, позволяет передавать боль одного врага другому неприятелю.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона психической энергией за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета к проверкам Проницательности, равный бонусу улучшения этой сферы

Талант (На день ✦ Психическая энергия): Свободное действие: *Триггер:* Вы попадаете атакой по существу, используя эту сферу. *Эффект:* Одно существо, смежное с этим врагом и не являющееся целью вашей атаки, получает урон психической энергией, равный урону, который вы причинили цели.

Сфера умелого посредника Уровень 4+ необычный

Этот матово-белый камень испускает ощущения спокойствия и доброжелательности, от которых враги начинают атаковать тех, на кого вы укажете.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона психической энергией за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета к проверкам Переговоров, равный бонусу улучшения этой сферы.

Талант (На день ✦ Очарование, Усиливаемый): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете атакой по врагу, используя эту сферу. *Эффект:* Этот враг совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по выбранному вами существу, смежному с ним.

Усиление 2: Враг получает бонус таланта к этому броску атаки, равный вашему модификатору Мудрости.

Сфера хитрого сознания Уровень 4+ необычный

Вы можете использовать этот чёрный кристалл для того, чтобы спрятаться после атаки.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Сфера)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона психической энергией за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета к проверкам Скрытности, равный бонусу улучшения этой сферы.

Талант (На день ✦ Иллюзия, Усиливаемый): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете атакой по врагу, используя эту сферу. *Эффект:* Вы становитесь до конца своего следующего хода невидимым для этого врага.

Усиление 1: Вы становитесь до конца своего следующего хода невидимым для всех врагов.

Фокусировки ци

Фокусировки ци это инструменты, которые некоторые классы могу использовать для фокусирования своей внутренней магической энергии, называемой ци. Фокусировка ци может выглядеть как руководство по тренировкам, как свиток с древними тайнами или тупое тренировочное оружие. Для использования фокусировки ци вы должны вначале настроиться на неё. Одни персонажи для настройки на фокусировку тщательно её изучают. Другие медитируют или тренируются с ней в руках. После того как вы настроились на фокусировку, для того, чтобы использовать её в качестве инструмента, вы должны или держать её в руках или носить на своём теле.

Когда вы настроены на фокусировку, вы с помощью заключённой в ней магии формируете собственную энергию ци. Это временное гармоничное состояние, и оно проходит, если вы настроитесь на другую фокусировку. Фокусировка ци, на которую вы настроены, занимает ячейку предмета фокусировки ци.

Для того, чтобы настроиться на фокусировку ци, вы должны владеть этим предметом во время привала или продолжительного отдыха. Каждый раз, когда вы совершаете отдых, вы можете настроиться на другую фокусировку ци, но настроены можете быть только на одну из них. Кроме того, на каждую фокусировку ци одновременно может быть настроено только одно существо. После того, как вы настроились на фокусировку ци, никто другой не сможет на неё настроиться, пока вы не перестанете быть на неё настроены, или вы не умрёте.

Если вы можете использовать фокусировки ци в качестве инструмента, вы используете обычные правила по использованию инструментов (смотрите на 219 странице).

Возможность использования фокусировок ци в качестве инструмента означает, что вы можете использовать их и с атаками с ключевым словом «оружие». Вы можете добавлять бонус улучшения фокусировки к броскам атаки и урона атак с ключевым словом «оружие», совершаемых оружием, которым вы умеете пользоваться. Однако в этом случае вы используете бонус улучшения, свойства и таланты из фокусировки ци, а не их аналоги из оружия, и наоборот. Вы не можете использовать в атаке характеристики одновременно и оружия и фокусировки ци.

ФОКУСИРОВКИ ЦИ

Урв	Название	Цена (зм)
1	Магическая фокусировка ци +1	360
2	Фокусировка ци удара кобры +1	520
2	Фокусировка ци удара привидения +1	520
3	Фокусировка ци ветреной души +1	680
3	Фокусировка ци пламенной дуги +1	680
3	Фокусировка ци смертельного удара +1	680
3	Фокусировка ци угрозы +1	680
4	Фокусировка ци быстрого удара +1	840
4	Фокусировка ци могучего удара +1	840
4	Фокусировка ци похищения +1	840
4	Фокусировка ци ускользающего действия +1	840
5	Фокусировка ци размытого удара +1	1 000
6	Магическая фокусировка ци +2	1 800
7	Фокусировка ци удара кобры +2	2 600
7	Фокусировка ци удара привидения +2	2 600
8	Фокусировка ци ветреной души +2	
8	Фокусировка ци пламенной дуги +2	3 400
8	Фокусировка ци смертельного удара +2	3 400

ФОКУСИРОВКИ ЦИ (продолжение)

Урв	Название	Цена (зм)
8	Фокусировка ци угрозы +2	3 400
9	Фокусировка ци быстрого удара +2	4 200
9	Фокусировка ци могучего удара +2	4 200
9	Фокусировка ци похищения +2	4 200
9	Фокусировка ци ускользающего действия +2	4 200
10	Фокусировка ци размытого удара +2	5 000
11	Магическая фокусировка ци +3	9 000
12	Фокусировка ци удара кобры +3	13 000
12	Фокусировка ци удара привидения +3	13 000
13	Фокусировка ци ветреной души +3	17 000
13	Фокусировка ци пламенной дуги +3	17 000
13	Фокусировка ци смертельного удара +3	17 000
13	Фокусировка ци угрозы +3	17 000
14	Фокусировка ци быстрого удара +3	21 000
14	Фокусировка ци могучего удара +3	21 000
14	Фокусировка ци похищения +3	21 000
14	Фокусировка ци ускользающего действия +3	21 000
15	Фокусировка ци размытого удара +3	25 000
16	Магическая фокусировка ци +4	45 000
17	Фокусировка ци удара кобры +4	65 000
17	Фокусировка ци удара привидения +4	65 000
18	Фокусировка ци ветреной души +4	85 000
18	Фокусировка ци пламенной дуги +4	85 000
18	Фокусировка ци смертельного удара +4	85 000
18	Фокусировка ци угрозы +4	85 000
19	Фокусировка ци быстрого удара +4	105 000
19	Фокусировка ци могучего удара +4	105 000
19	Фокусировка ци похищения +4	105 000
19	Фокусировка ци ускользающего действия +4	105 000
20	Фокусировка ци размытого удара +4	125 000
21	Магическая фокусировка ци +5	225 000
21	Фокусировка ци удара кобры +5	325 000
21	Фокусировка ци удара привидения +5	325 000
23	Фокусировка ци ветреной души +5	425 000
23	Фокусировка ци пламенной дуги +5	425 000
23	Фокусировка ци смертельного удара +5	425 000
23	Фокусировка ци угрозы +5	425 000
24	Фокусировка ци быстрого удара +5	525 000
24	Фокусировка ци могучего удара +5	525 000
24	Фокусировка ци похищения +5	525 000
24	Фокусировка ци ускользающего действия +5	525 000
25	Фокусировка ци размытого удара +5	625 000
26	Магическая фокусировка ци +6	1 125 000
27	Фокусировка ци удара кобры +6	1 625 000
27	Фокусировка ци удара привидения +6	1 625 000
28	Фокусировка ци ветреной души +6	2 125 000
28	Фокусировка ци пламенной дуги +6	2 125 000
28	Фокусировка ци смертельного удара +6	2 125 000
28	Фокусировка ци угрозы +6	2 125 000
29	Фокусировка ци быстрого удара +6	2 625 000
29	Фокусировка ци могучего удара +6	2 625 000
29	Фокусировка ци похищения +6	2 625 000
29	Фокусировка ци ускользающего действия +6	2 625 000
30	Фокусировка ци размытого удара +6	3 125 000

Магическая фокусировка ци Уровень 1+ обычный
Этот свиток выглядит таким ветхим, будто вот-вот рассыплется в прах, но текст в нём защищён магией. Изучив письмена, вы превращаете энергию ци в мощное оружие.

Урв 1	+1	360 зм	Урв 16	+4	45 000 зм
Урв 6	+2	1 800 зм	Урв 21	+5	225 000 зм
Урв 11	+3	9 000 зм	Урв 26	+6	1 125 000 зм

Инструмент (Фокусировка ци)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Фокусировка ци быстрого удара Уровень 4+ необычный
Длинная верёвка, обмотанная вокруг рук и ног, учит ударять сразу несколькими конечностями одновременно.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Фокусировка ци)
улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс, и вы совершаете шаг на 1 клетку за каждый плюс
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы причиняете врагу урон *шквалом ударов*, *Эффект:* Вы совершаете по этому врагу стандартную рукопашную атаку.

Фокусировка ци ветреной души Уровень 3+ необычный
В этом кожаном мешочке находится кружащийся вихрь, обучающий вас своим секретам.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Фокусировка ци)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс, и вы толкаете цель на 1 клетку за каждый плюс.
Свойство: Во время полёта вы при использовании этой фокусировки получаете бонус +1 к броскам урона рукопашными атаками.
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу рукопашной атакой, используя эту фокусировку. *Эффект:* Вы также толкаете этого врага на количество клеток, равное бонусу улучшения этой фокусировки.

Фокусировка ци могучего удара Уровень 4+ необычный
На этой кожаной сумке закреплена металлическая пластинка с рунами. Вы фокусируете энергию ци и ударяете по пластинке, разбивая её на кусочки, которые тут же превращаются в дым. Пластинка после этого вновь появляется на сумке.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Фокусировка ци)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Свойство: Ваш *шквал ударов* причиняет на 1 единицу больше урона, если инициирован атакой, использовавшей эту фокусировку.
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу атакой, используя эту фокусировку. *Эффект:* Вы до конца своего следующего хода игнорируете иммунитеты и сопротивляемости цели.

Фокусировка ци пламенной дуги Уровень 3+ обычный
Когда вы держите этот белый камушек и фокусируете на нём свою силу, превозмогая исходящий от него жар, вы делаете своё ци пламенным.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Фокусировка ци)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона огнём за каждый плюс
Талант (Неограниченный ✦ Огонь): Свободное действие. *Триггер:* Вы совершаете рукопашную атаку, используя эту фокусировку ци. *Эффект:* Эта атака причиняет урон огнём вместо всех других видов урона.

Фокусировка ци похищения Уровень 4+ необычный
Это пара продетых друг в друга адамантиновых цепочек. Распутывая петлю, вы настраиваете ци на путь пространства и времени.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Фокусировка ци)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс
Свойство: Каждый раз, когда вы попадаете по врагу стандартной рукопашной атакой, используя эту фокусировку, вы можете сдвинуть свободным действием цель на 1 клетку.
Талант (На день ✦ Телепортация): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу рукопашной атакой, используя эту фокусировку. *Эффект:* Вы телепортируетесь на 5 клеток и телепортируете этого врага на 5 клеток в смежную с собой клетку.

Фокусировка ци размытого удара Уровень 5+ необычный
Вы можете овладеть тайнами скорости, сжав в руке эту механическую муху.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 0000	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Фокусировка ци)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Свойство: Вы можете использовать *шквал ударов* один дополнительный раз за свой ход, но оба использования должны быть вызваны двумя разными атаками, совершёнными с помощью этой фокусировки.
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы за время этого хода перемещаетесь на расстояние, равное как минимум половине своей скорости. *Эффект:* Вы получаете до конца своего следующего хода бонус +2 ко всем защитам.

Фокусировка ци смертельного удара Уровень 3+ обычный
В этой небольшой деревянной коробочке находится серая почва. Пропустив почву сквозь пальцы, вы сосредотачиваетесь на смерти.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Фокусировка ци)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона некротической энергией за каждый плюс
Талант (Неограниченный ✦ Некротическая энергия): Свободное действие. *Триггер:* Вы совершаете рукопашную атаку, используя эту фокусировку. *Эффект;* Эта атака причиняет урон некротической энергией вместо всех других видов урона.

Фокусировка ци угрозы Уровень 3+ необычный
Эта нефритовая статуэтка в виде мишени позволяет сосредотачиваться на уязвимостях врага.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Фокусировка ци)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус +2 к броскам урона при использовании этой фокусировки рукопашными атаками против изумлённых или ошеломлённых врагов.
Уровень 12 или 18: Бонус к броскам урона равен +4
Уровень 23 или 28: Бонус к броскам урона равен +6
Талант (На сцену): Свободное действие. *Триггер:* Вы используете *шквал ударов*. *Эффект:* Во время этого хода все раненые враги, которым вы причиняете урон *шквалом ударов*, до конца вашего следующего хода не могут восстанавливать хиты.

Фокусировка ци удара кобры Уровень 2+ необычный
Эта глиняная змейка источает необычный яд. Надавив пальцем на её клыки, вы познаете тайны змей.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Фокусировка ци)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона ядом за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к спасброскам от яда.
Талант (На день ✦ Яд): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу рукопашной атакой, используя эту фокусировку. *Эффект:* Этот враг также получает продолжительный урон ядом, равный 2 + ваш модификатор Силы или Мудрости (спасение оканчивает).
Уровень 12 или 17: Продолжительный урон ядом равен 5 + ваш модификатор Силы или Мудрости (спасение оканчивает).
Уровень 22 или 27: Продолжительный урон ядом равен 10 + ваш модификатор Силы или Мудрости (спасение оканчивает).

Фокусировка ци удара привидения Уровень 2+ обычный
Этот белый шар выглядит безделушкой, но если на нём сосредоточиться, можно увидеть тропы мёртвых.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Фокусировка ци)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс
Свойство: Каждый раз, когда вы совершаете рукопашные атаки по неосязаемому существу, предоставляющему вам боевое превосходство, эти атаки игнорируют свойство «неосязаемость».

Фокусировка ци ускользающего действия Уровень 4+ необычный
Потренировавшись с этим затупленным коротким мечом, вы открываете для себя новые защитные маневры.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Фокусировка ци)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Свойство: Вы получаете бонус +2 к КД от провоцированных атак.
Талант (На сцену): Свободное действие. *Триггер:* Враг попадает по вам провоцированной атакой. *Эффект:* Вы используете *шквал ударов*, даже если уже использовали его в этом раунде.

Кольца

Эти кольца окажутся наиболее полезны персонажам, у которых есть классовое умение Психическое усиление.

КОЛЬЦА

Урв	Название	Цена (зм)
12	Кольцо телепата	13 000
14	Кольцо ментальной силы	21 000

Кольцо ментальной силы Уровень 14 необычный
Это кольцо из матового серебра содержит катализатор для тех, кто владеет психикой, чтобы вы могли тратить энергию даже тогда, когда её у вас не остаётся.
Ячейка предмета: Кольцо 21 000 зм
Талант (На сцену): Свободное действие. *Триггер:* У вас не остаётся единиц силы. *Эффект:* Вы восстанавливаете 1 единицу силы.
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы промахиваетесь усиленным атакующим талантом с ключевым словом «психический». *Эффект:* Вы восстанавливаете единицы силы, потраченные на усиление этого таланта.
Если вы сегодня достигли хотя бы одной вехи, вы можете вместо этого перебросить бросок атаки и использовать любой из результатов.

Кольцо телепата Уровень 12 обычный
Это кристаллическое кольцо, сверкающее от психической энергии, позволяет вам общаться с помощью телепатии.
Ячейка предмета: Кольцо 13 000 зм
Талант (На сцену): Свободное действие. Вы используете талант психика *посылка мыслей* (страница 82).
Если вы достигли сегодня хотя бы одной вехи, то сообщения, которыми вы обмениваетесь, могут содержать по 50 слов.

Расходуемые

Многие психические искатели приключений в дополнение к расходуемым предметам из *Книги игрока* используют ещё и другие, необычные расходуемые предметы, для большей концентрации и усиления своих талантов. При определении категории такие предметы считаются «прочими расходуемыми».

РАСХОДУЕМЫЕ

Урв	Название	Цена (зм)
3	Осколок дарования	30
4	Кристалл одарённости	40
8	Осколок дарования	125
13	Осколок дарования	650
14	Кристалл одарённости	800
18	Осколок дарования	3 400
23	Осколок дарования	17 000
24	Кристалл одарённости	21 000
28	Осколок дарования	85 000

Кристалл одарённости Уровень 4+ обычный
Этот разноцветный кристалл ловит неизрасходованную психическую мощь. Выпустив эту энергию, он разваливается в прах.
Урв 4 40 зм Урв 24 21 000 зм
Урв 14 800 зм
Прочий расходуемый
Талант (Расходуемый): Свободное действие. *Триггер:* Вы промахиваетесь по всем целям усиленного атакующего таланта с ключевым словом «психический». *Эффект:* Вы восстанавливаете 1 единицу силы.
Уровень 14: Вы восстанавливаете 2 единицы силы.
Уровень 24: Вы восстанавливаете 4 единицы силы.

Осколок дарования Уровень 3+ обычный
Этот кристаллический осколок содержит сущность определённого дарования. Обратившись к нему, вы на короткое время получаете прозрение в определённой области знаний.
Урв 3 30 зм Урв 18 3 400 зм
Урв 8 125 зм Урв 23 17 000 зм
Урв 13 650 зм Урв 28 85 000 зм
Прочий расходуемый
Талант (Расходуемый): Малое действие. Выберите один навык. Вы получаете до конца сцены бонус +1 к проверкам этого навыка.
Уровень 8: Бонус равен +2.
Уровень 13: Бонус равен +3.
Уровень 18: Бонус равен +4.
Уровень 23: Бонус равен +5.
Уровень 28: Бонус равен +6.

Приложение: Чтение талантов

Информация о том, как читать таланты, приведена в *Книге игрока*, начиная с 54 страницы. Это приложение резюмирует ту информацию и вводит определения новых ключевых слов из этой книги.

Формат таланта

Таланты игровых персонажей форматированы так, чтобы к ним было удобно обращаться во время игры.

Последовательность: Порядок информации в описании таланта является главным руководством в последовательности различных его эффектов. Например, если блок «Эффект» находиться над описанием атаки таланта, то он описывает то, что происходит до совершения этой атаки.

Отступ: Если в описании таланта блок информации имеет отступ, это значит, что он напрямую связан с блоком над ним. Например, если блок «Вторичная атака» имеет отступ, находясь под блоком «Попадание», это говорит о том, что вы можете совершить вторичную атаку только если попали первичной атакой.

Описание таланта

Описание талантов содержит различные блоки, некоторые из которых появляются в описании каждого таланта, а другие только в специальных талантах. Ниже представлены пояснения к различным блокам, в соответствии с типичной для них последовательностью.

Название таланта и уровень: Название таланта и его уровень описаны в цветной строке первого блока описания таланта. Цвет полосы означает частоту использования таланта: зелёный используется для неограниченных талантов, красный для талантов на сцену, а чёрный для талантов на день.

Художественное описание: Следующий текст, написанный курсивом, кратко описывает действие таланта, каким его видят персонажи в игровом мире. Вся следующая информация относится к правилам таланта, а этот блок призван помочь вам описывать действия вашего персонажа.

Использование: Первое слово в следующей строке говорит о том, как часто вы можете использовать этот талант: неограниченно, раз в сцену или раз в день.

Ключевые слова: Ключевые слова талантов означают источник таланта, все виды его урона, приспособления, которые вы можете использовать с ним, и прочие связанные с ним эффекты. Если среди ключевых слов вы увидите «ключевое слово ...», это означает, что у таланта могут быть разные ключевые слова, которые определяются вами или обстоятельствами. Описание ключевых слов смотрите ниже, в разделе «Ключевые слова».

Вид действия: Следующая строка начинается видом действия, которое требуется для использования этого таланта: стандартное, движение, малое, свободное, немедленное прерывание, немедленный ответ или провоцированное. Некоторые таланты не требуют действия для использования. Смотрите на 267 странице *Книги игрока* более подробную информацию о видах действий.

Тип атаки и дальность: Тип атаки и дальность таланта указаны в той же строке, что и вид действия. Атаки бывают рукопашными, дальнобойными, зональными и ближними. Каждый тип атаки имеет свои правила для дальности и прицеливания, описанные на страницах 270—273 *Книги игрока*.

Триггер: Таланты немедленного действия (прерывания и ответы) и провоцированного действия имеют триггер, который определяет ситуацию, в которой вы можете использовать данный талант. Триггер также может быть у некоторых талантов свободного действия, и у талантов, не требующих действия.

Условия или требования: Некоторые таланты могут использоваться только если вы соответствуете определенным требованиям. Вы должны соответствовать *требованиям*, чтобы выбрать талант. Вы должны соответствовать *условиям*, чтобы использовать талант.

Цель: Если талант направленно действует на одно или несколько существ или объектов, он получает блок «Цель», описывающий, как и на кого действует эффект.

Атака: Блок атаки таланта указывает характеристику, которую вы должны использовать при совершении атаки, все особые модификаторы, которые прибавляются к броску атаки, и защиту цели, против которой вы совершаете проверку.

Попадание: Этот блок описывает то, что происходит с целями, по которым вы попали атакой таланта.

Промах: Этот блок описывает то, что происходит с целями, по которым вы промахнулись атакой таланта. В отличие от *Книги игрока*, блок «Промах» в этой книге описывает только то, что происходит при вашем промахе, а не то, что происходить не будет.

«Половина урона» в этом блоке соотносится к броску урона. Совершите бросок урона, описанный в блоке «Попадание», и причините половину этого урона всем целям, по которым вы промахнулись. «Половина урона» не относится к продолжительному урону и любым другим эффектам урона из блока «Попадание».

Эффект: Всё что описано в блоке «Эффект», происходит, когда вы используете талант, независимо от того, попали ли вы атакой или нет.

Вторичная цель и вторичная атака: Некоторые таланты позволяют вам совершать вторичные (или даже третичные) атаки. Блоки «Попадание», «Промах» или «Эффект» могут призвать вас совершить вторичную атаку. Если не указано обратное, тип атаки и дальность вторичной атаки те же что и у самого таланта, и совершение вторичной атаки не требует отдельного действия.

Некоторые таланты дают вам возможность совершать вторичные атаки в более поздний момент сцены. Подобные таланты содержат информацию о типе действия, атаки, дальности и эффекте вторичной атаки.

Поддержание: Если талант имеет блок «Поддержание», вы можете продлить действие этого таланта, использовав указанное действие во время своего хода. Смотрите «Длительность» на странице 278 в *Книге игрока* для более подробной информации о поддержании талантов.

Название классового умения: Если в конце описания таланта указано название классового умения, этот блок описывает дополнительный или заменяющий эффект, который применяется, если у вас есть это классовое умение.

Последствие: Последствия автоматически начинают действовать после окончания другого эффекта. Блок «Последствие» находится под эффектом, после которого он применяется. Обычно это блоки «Попадание» или «Эффект».

Иногда, цель может стать субъектом последствия после успешного спасброска. Если спасение происходит, когда цель совершает несколько спасбросков, последствие начинается только тогда, когда цель совершит их все.

Проваленный спасбросок: Иногда эффект может изменяться после того как цель провалит против него спасбросок. Новый эффект, указанный в блоке «Первый проваленный спасбросок» или «Второй проваленный спасбросок» начинает действовать на цель, провалившую спасбросок, вместо предыдущего эффекта, в конце хода цели. Эффект не меняется, если существо, проваливает спасбросок от него не в конце своего хода.

Уровень: Этот блок сообщает, что часть таланта (чаще всего это урон) изменяется при достижении вами определённого уровня.

Особенность: Любая необычная информация по использованию таланта указывается в этом блоке. Например, некоторые таланты могут использоваться в качестве стандартной атаки, и это указывается в блоке «Особенность».

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

В этой книге используются ключевые слова стандартных четырёх категорий: источники силы, виды урона, типы эффекта и приспособления.

Источник силы

Источник силы таланта определяется его ключевым словом: воинский, духовный, магический, первородный, психический или теневой. Если у таланта несколько ключевых слов источника силы, он считается принадлежащим сразу всем своим источникам.

Вид урона

Многие атаки причиняют урон определённого вида: звуком, излучением, кислотой, некротической энергией, огнём, психической энергией, силовым полем, холодом, электричеством или ядом. У каждого из этих видов урона есть своё ключевое слово. Если у таланта есть такое ключевое слово, он причиняет урон этого вида (за исключением ключевого слова «яд», которое может означать урон, эффект, не причиняющий урона, или и то и другое сразу).

Смена вида урона: Если вид урона таланта меняется, талант теряет ключевые слова утраченных видов урона и приобретает ключевые слова приобретённых видов урона (ключевое слово «яд» исчезает только если талант не причиняет урон ядом и не имеет никаких не причиняющих урона эффектов).

Например, если чародей активирует *железные цепи* через *пламенный кинжал*, и использует возможность кинжала делать урон огненным, талант *железные цепи* получит ключевое слово «огонь», потому что его урон без указания вида станет уроном огнём. Такое использование этого таланта сможет извлечь выгоды от других умений, например, черт, влияющих на таланты с ключевым словом «огонь».

Тип эффекта

Ключевые слова типа эффекта указывают на присутствие в таланте особых эффектов, и у многих из этих ключевых слов есть особые правила по использованию таких талантов. Однако даже если у ключевого слова нет особых правил, другие игровые эффекты могут на него ссылаться. Например, у ключевого слова «очарование» нет особых правил, но у некоторых существ есть бонусы к спасброскам от талантов с ключевым словом «очарование».

Эта книга вводит три новых ключевых слова: «полная дисциплина», «рунный» и «усиливаемый». В этом разделе приведены описания этих новых ключевых слов.

Зона

Таланты с ключевым словом «зона» создают магические области длительностью на один раунд и более.

ЗОНА

Зоны, которые вы создаёте, подчиняются этим правилам, кроме талантов, в которых указано иное.

- **Заполняет зону действия:** Зона, созданная зоной действия, заполняет все её клетки в пределах линии воздействия от исходной клетки.
- **Не затрагивается атаками и окружающей средой:** Зона не может быть атакована или подвержена физическому воздействию, а ландшафт и природные феномены не влияют на неё. Например, зона, которая причиняет урон огнём, никак не меняется из-за урона холодом.
- **Передвижная зона:** Если талант, который вы используете для создания зоны, позволяет вам её передвигать, значит это передвижная зона. В конце вашего хода передвижная зона оканчивается, если вы превысили дальность до неё хотя бы на 1 клетку (дальность берётся из описания таланта), или если у вас нет линии воздействия хотя бы до 1 клетки её площади.

  Если вы передвигаете зону, вы не можете передвигать её через заслоняющую местность.
- **Перекрытие зон:** Если зоны взаимно перекрываются, и налагают штрафы к одинаковым броскам или игровым характеристикам, существо, затронутое перекрывающимися зонами, получает наихудший штраф. Существо в перекрывающихся зонах получает урон от всех зон, независимо от видов урона.
- **Смерть оканчивает:** Если вы умираете, зона сразу же исчезает.

Иллюзия

Таланты с ключевым словом «иллюзия» обманывают сознание или чувства. Иллюзии часто ограничивают зрение или перенаправляют атаки. Если талант с ключевым словом «иллюзия» причиняет урон, этот урон не будет иллюзией.

Исцеление

Таланты с ключевым словом «исцеление» восстанавливают хиты, либо восстанавливая сами хиты, либо предоставляя регенерацию.

Надёжный

Если вы промахиваетесь по всем целям, используя талант с ключевым словом «надёжный», вы не тратите использование этого таланта.

Очарование

Таланты с ключевым словом «очарование» каким-то образом контролируют действия существ. Часто они делают врагов доминируемыми или заставляют их атаковать своих же союзников.

Полная дисциплина

Таланты с ключевым словом «полная дисциплина» содержат в сущности два мини-таланта, технику атаки и технику перемещения.

ПОЛНАЯ ДИСЦИПЛИНА

При использовании таланта с ключевым словом «полная дисциплина», вы используете эти правила:

- **Один раз в раунд:** Вы можете использовать только один талант с ключевым словом «полная дисциплина» в раунд, если только вы не потратите единицу действия. Если вы использовали единицу действия на совершение дополнительного действия, то вы можете переключиться на другой талант с ключевым словом «полная дисциплина».
- **Раздельные действия:** Каждая из техник в таланте с ключевым словом «полная дисциплина» требует отдельного действия для использования. Вы можете использовать техники в любом порядке в течение раунда, и вы можете использовать одну технику, не используя другую.

  Количество раз, которое вы можете использовать техники за раунд, зависит от типа таланта (неограниченный или на сцену) и действий, доступных вам в этом раунде. Например, вы можете использовать техники неограниченных талантов с ключевым словом «полная дисциплина» сколько угодно раз за раунд, при условии что у вас есть нужное количество требуемых действий. Если вы используете талант на сцену с ключевым словом «полная дисциплина», вы можете использовать за один раунд обе техники, но только по одному разу каждую.

Превращение

Таланты с ключевым словом «превращение» каким-то образом меняют физические тела существ.

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Если вы попадаете под действие таланта с ключевым словом «превращение», вы используете эти правила:

- **Только одно превращение за раз:** Если на вас действуют несколько эффектов с ключевым словом «превращение», действовать будет только последний.

Эффекты прочих талантов остаются на вас, и их длительность оканчивается как обычно, просто не применяются эффекты. Однако когда закончит действовать самый свежий эффект, применится действие следующего за ним всё ещё активного эффекта. Например, если вы — друид, находящийся под действием *дикой формы*, но чудовище использует на вас талант с ключевым словом «превращение», эффекты *дикой формы* будут подавлены, пока не окончит действие эффект чудовища с ключевым словом «превращение».

- **Изменение размера:** Если талант с ключевым словом «превращение» уменьшает занимаемое вами пространство, вы не провоцируете атаки за то, что покидаете какие-то клетки.

  Если эффект с ключевым словом «превращение» делает вас большим, и вы не можете поместиться в доступное пространство, эффект на вас не действует, но вы становитесь ошеломлённым (спасение оканчивает). Например, если вы ползёте по узкому тоннелю и эффект с ключевым словом «превращение» делает вас существом, не способным поместиться в этом туннеле, эффект не будет работать, но вы становитесь ошеломлённым,пока не спасётесь.
- **Смерть оканчивает:** Если вы умираете, эффекты с ключевым словом «превращение» тут же исчезают.

Призыв

Таланты с ключевым словом «призыв» призывают вам на службу существ из других мест, как правило, с других планов.

ПРИЗВАННОЕ СУЩЕСТВО

К призванным вами существам применяются приведенные ниже правила, если в описании таланта не указано иное.

- **Союзное существо:** Когда вы используете талант с ключевым словом «призыв», вы создаёте существо, которое является союзником для вас и ваших союзников. Талантом определяется, где должно появиться призванное существо.
- **Ваши защиты:** Защиты призванного вами существа равны вашим защитам в момент призыва. При этом временные бонусы и штрафы ваших характеристик не учитываются.
- **Хиты:** Максимальное количество хитов призванного существа равно вашему значению ранения. Если хиты призванного существа снижаются до 0, оно уничтожается, а вы теряете одно исцеление. Если на это момент у вас не осталось больше исцелений, вам причиняется урон, равный половине вашего значения ранения.
- **Отсутствие исцелений:** У призванного существа нет исцелений, но если талант позволяет ему использовать исцеление, вы можете потратить своё исцеление ради него. В этом случае вместо вас все преимущества исцеления получает призванное существо.
- **Скорость:** Скорость призванного существа определяется призывающим талантом.
- **Управление существом:** У призванного существа нет своих действий; вы должны тратить действия и мысленно отдавать ему приказы. Вы можете управлять существом только если у вас есть линия воздействия до него. Когда вы командуете существом, вы делитесь знаниями, но не чувствами.

  Вы можете малым действием приказать призванному существу выполнить одно из приведенных ниже действий, если оно физически способно его осуществить: бежать, идти, лететь, открыть или закрыть дверь или контейнер, поднять или бросить предмет, ползти, протиснуться, сбежать, стоять на месте или совершить шаг.

  Призывающий талант определяет особые команды, которые вы можете отдавать призванному существу, а также виды действий для этой команды. Если особая команда выполняется малым действием, то в течение одного хода вы можете отдать такую команду лишь один раз.
- **Атаки и проверки:** Если талант с ключевым словом «призыв» позволяет призванному существу совершать атаки, то вы совершаете атаки посредством этого существа, как указано в описании таланта. Если призванное существо может совершать проверки навыков или характеристик, эти проверки совершаете вы. Атаки и проверки, которые вы совершаете за существо, не учитывают временных бонусов и штрафов ваших характеристик.
- **Продолжительность:** Если в описании таланта с ключевым словом «призыв» не указано иное, призванное существо существует до конца сцены, а затем исчезает. Малым действием вы можете сами отпустить призванное существо.

Рунный

Таланты с ключевым словом «рунный» проводят магию рун, указанную в таланте.

РУННЫЙ

При использовании талантов с ключевым словом «рунный» вы используете следующие правила:

- **Решение принимается заранее:** Если вы собираетесь использовать талант с ключевым словом «рунный», вы вначале выбираете одну из рун таланта, и затем используете его, применив эффекты руны.
- **Рунное состояние:** Вы находитесь в рунном состоянии, связанном с выбранной руной, пока не войдёте в другое рунное состояние, или пока не окончится сцена. Некоторые эффекты требуют, чтобы вы находились в определённом рунном состоянии.

Созидание

Таланты, с ключевым словом «созидание» создают созидания, являющиеся предметами из магической энергии, которые выглядят как существа или предметы. Даже если созидание выглядит как существо или проявляет признаки интеллекта, оно не считается существом.

СОЗИДАНИЕ

Ваши созидания подчиняются этим правилам, если в таланте не сказано иное.

- **Не занимает пространства:** Ваши созидания не

занимают клеток.

- **Не зависит от окружающей среды:** Ландшафт и особенности окружающей среды не влияют на предмет созидания. Например, созидание ледяной руки работает в аду без каких-либо штрафов. Предмету созидания не нужно опираться на твёрдую поверхность, так как он может парить в воздухе.
- **Ваши защиты:** Обычно созидания не могут подвергаться физическим атакам. Если созидание может подвергаться физическим атакам, он использует ваши защиты. Если атака не предназначена для атаки созиданий, то оно получает только урон от атаки (без продолжительного урона).
- **Атака созиданием:** Обычно созидания не могут атаковать. Если созидание может атаковать, то атаку совершаете вы. Вы определяете линию обзора как обычно, но линия воздействия определяется от созидания, как если бы вы находились в его пространстве.
- **Передвижные предметы созидания:** Если талант, который вы используете для создания созидания, позволяет вам его двигать, то это передвижное созидание. В конце вашего хода передвижное созидание исчезает, если вы превысили дальность до него хотя бы на 1 клетку (дальность берётся из описания таланта), или если у вас нет линии воздействия хотя бы до 1 его клетки.

  Когда вы передвигаете созидание, вы не можете передвигать его через заслоняющую местность.
- **Смерть оканчивает:** Если вы умираете, созидание сразу же исчезает.

Стойка

Когда вы используете талант с ключевым словом «стойка», вы принимаете стойку, которая остаётся, пока вы не примете другую стойку, или до конца сцены. Одновременно вы можете принимать не более одной стойки.

Страх

Таланты с ключевым словом «страх» внушают ужас. Это чаще всего воплощается в том, что существо заставляют перемещаться, накладываются штрафы на броски атаки или приобретается боевое превосходство над целью.

Телепортация

Таланты с ключевым словом «телепортация» мгновенно перемещают существ или предметы из одного места в другое.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Вы используете эти правила, когда используете талант с ключевым словом «телепортация» на цели, которой можете быть вы сами, другое существо или предмет.

- **Мгновенность:** Телепортация происходит мгновенно. Цель исчезает и немедленно появляется в выбранном вами месте назначения. Этому перемещению не препятствует промежуточные существа, объекты и ландшафт.
- **Место назначения:** Местом назначения должно быть свободное пространство, которое цель может занимать без протискивания. Если прибытие в место назначения заставит цель упасть , или это опасная местность, цель может сделать спасбросок. При спасении телепортация не происходит.
- **Линия обзора:** У вас должна быть линия обзора до места назначения.
- **Без линии воздействия:** Во время телепортации, ни вы, ни цель, не обязаны иметь линию воздействия до места назначения.
- **Не провоцирует действия:** Цель не провоцирует действия врагов, покидая своё пространство.
- **Обездвижен или удерживаем:** Будучи обездвиженным или удерживаемым, цель не теряет возможность телепортироваться. Если существо телепортируется из физической помехи, хватки врага или другого эффекта обездвиживания, который находится в конкретном месте, существо перестаёт быть обездвиженным или удерживаемым. В противном случае существо телепортируется, но остаётся удерживаемым или обездвиженным, достигая места назначения.

Усиливаемый

Талант с ключевым словом «усиливаемый» можно по желанию усиливать за счёт единиц силы. Единицы силы персонажи получают из разных источников, например, классового умения Психическое усиление, которое есть у психоников, пси-воинов и ревнителей.

УСИЛИВАЕМЫЙ

При использовании таланта с ключевым словом «усиливаемый», используются следующие правила:

- **Решение принимается заранее:** Вы должны решить, будете ли усиливать талант и как вы будете его усиливать в момент, когда решаете его использовать, до того как совершите броски атаки или примените прочие эффекты этого таланта.
- **Стоимость в единицах силы:** Стоимость усиления указывается в единицах силы. Например, «Усиление 1» означает, что для использования этого усиления вы должны потратить 1 единицу силы. Вы тратите единицы силы в момент, когда решаете использовать усиление.
- **По одному за раз:** Вы можете использовать только одно усиление таланта за раз, так что нельзя потратить 3 единицы силы, чтобы использовать усиление одного и того же таланта и на 1 и на 2 единицы силы.
- **Базовые эффекты заменяются:** Если вы усиливаете талант, используются эффекты, описанные в блоке этого усиления. Если в блок усиления входят особые позиции, такие как «Попадание» или «Эффект», они заменяют аналогичные блоки базовой версии этого таланта. Во всём остальном усиленная версия таланта аналогична базовой.
- **Неусиленный:** Если вы используете талант с ключевым словом «усиливаемый» без усиления, то этот талант считается неусиленным (некоторые эффекты применяются только если используется неусиленный талант). Талант без ключевого слова «усиливаемый» никогда не считается неусиленным.
- **Неограниченные атакующие таланты:** Если талант или другой эффект позволяет вам использовать неограниченный атакующий талант, вы можете использовать один из неограниченных атакующих талантов с ключевым словом «усиливаемый», но

обязаны использовать его неусиленным.

Если расовый талант позволяет вам взять неограниченный атакующий талант и вы выбираете талант с ключевым словом «усиливаемый», этот талант теряет ключевое слово «усиливаемый» и все опции усиления.

Яд

Таланты с ключевым словом «яд» причиняют эффекты отравления, не причиняющие урон, причиняют урон ядом (смотрите выше «Виды урона») или и то и другое сразу.

Приспособления

Два ключевых слова приспособлений — «инструмент» и «оружие» — указывают на то, что талант может быть использован совместно с инструментом или оружием.

Инструмент

Инструменты это предметы, через которые некоторые персонажи проводят свою силу. В описании вашего класса или черты будет сказано, какими инструментами вы умеете пользоваться.

Ключевое слово «инструмент» указано в талантах, которые могут использоваться через инструмент, тип которого доступен представителям класса, которому принадлежит этот талант. Например, чтобы использовать инструмент совместно с талантом волшебника, нужно, чтобы этот инструмент был доступен волшебникам, то есть являлся, например, сферой или волшебной палочкой, и вы должны уметь обращаться с ним. Если у таланта есть это ключевое слово, но он не связан с классом или классовым путём совершенства (например, является талантом расового пути совершенства), вы можете использовать его с любым инструментом, с которым вы умеете обращаться.

Магические инструменты: Для использования магического инструмента, включая его свойства и таланты, вы должны уметь обращаться с таким типом инструментов. Если вы можете использовать данный магический инструмент, вы можете добавлять его бонус улучшения к броскам атаки и урона талантов с ключевым словом «инструмент», использованным через него. Смотрите «Магические предметы», начиная с 223 страницы *Книги игрока*.

Использование оружия в качестве инструмента: Если вы можете использовать оружие в качестве инструмента, вы можете использовать его бонус улучшения, эффекты критического попадания, свойства и таланты. Однако у некоторого магического оружия есть свойства и таланты, написанные так, что они действуют только с атаками с ключевым словом «оружие». Кроме того, дальность и кость урона оружия обычно никак не влияют на таланты с ключевым словом «инструмент», потому что у таких талантов обычно указаны свои дальности и формулы урона.

Оружие

Ключевое слово «оружие» определяет таланты, которые используются вместе с оружием, включая импровизированное оружие, такое как невооружённый удар (смотрите «Оружие» на 215 странице *Книги игрока*). Дальность и урон талантов с ключевым словом «оружие» обычно зависит от типа используемого оружия. Знак [Ор] в блоке урона таланта означает кость урона вашего оружия (смотрите «Урон» на 275 странице *Книги игрока*).

Если вы используете талант с ключевым словом «оружие» с оружием, в обращении с которым вы опытны, вы добавляете его бонус владения к броскам атаки этого таланта. Ваш класс и черты определяют оружие, которым вы владеете.

Магическое оружие: Если вы используете талант с ключевым словом «оружие» с магическим оружием, вы можете добавить его бонус улучшения к броскам атаки и урона этим талантом. Информацию о магических предметах смотрите в разделе «Магические предметы», который начинается на 223 странице *Книги игрока*.

Использование инструмента в качестве оружия: Большую часть инструментов нельзя использовать в качестве оружия. Однако некоторые инструменты, такие как посохи, могут использоваться и как инструменты, и как оружие. Когда вы используете такой инструмент как оружие, вы используете обычные правила использования оружия.

Если вы используете в качестве оружия магическую версию инструмента, вы можете использовать его бонус улучшения и эффекты критического попадания. Для использования его свойств и талантов вы должны обладать возможностью использовать его в качестве инструмента (смотрите выше раздел «Инструмент»). Кроме того, некоторые магические инструменты обладают свойствами и талантами, которые записаны так, что они будут работать только с атаками инструментами.

СЛОВАРЬ

Этот краткий словарь содержит игровые термины, которые встречаются в этой книге, а также другие, связанные с ними термины. Эти материалы подразумевают, что вы знакомы с главами о навыках и бое из *Книги игрока*. Эта информация подавляет предыдущие источники и разъясняет новые правила.

без сознания [состояние]: Если вы находитесь без сознания, вы беспомощны, не можете совершать действий и получаете штраф –5 ко всем защитам. Вы также не можете окружать. Когда вы входите в это состояние, вы падаете ничком, если это возможно. Смотрите также **беспомощный** и **сбитый с ног**.

беспомощный [состояние]: Если вы беспомощны, вы предоставляете всем боевое превосходство и можете стать целью удара милосердия (*Книга игрока*, страница 292).

бессмертный [происхождение]: Бессмертные существа происходят из Астрального Моря. Если их не убивать, они живут вечно.

бонус: Смотрите «Бонусы и штрафы» на 275 странице *Книги игрока*, а также **бонус без указания типа**.

бонус без указания типа: Бонус, для которого не указан тип. Бонусы, у которых не указан тип, складываются между собой. Однако если вы получаете несколько бонусов без указания типа от одного и того же игрового элемента (талант, черта, классовое умение и тому подобное), то применяется только наивысший бонус, если не сказано иное. Например, если вы тратите единицу действия и видите двух военачальников с классовым умением Тактическое присутствие, вы получите бонус к броскам атаки только от того, у кого бонус выше. Смотрите также «Бонусы и штрафы» на 275 странице *Книги игрока*.

доминируемый [состояние]: Пока вы доминируемы, вы не можете совершать действий. Доминирующее существо само выбирает, какое одно-единственное действие вы совершите в свой ход: стандартное действие, действие движения или малое действие. Из всех ваших талантов оно может заставлять вас совершать только неограниченные. Кроме того, вы предоставляете всем боевое превосходство и не можете окружать.

дополнительный урон: Многие таланты и прочие эффекты предоставляют возможность причинить дополнительный урон. Дополнительный урон всегда идёт добавлением к другому урону. Если атака не причиняет урон, как в случае таланта волшебника *сон*, вы не можете применить дополнительный урон.

замедленный [состояние]: Если вы замедлены, ваша скорость становится равной 2, если была выше. Эта скорость применяется ко всем вашим режимам перемещения (ходьба пешком, полёт и так далее), но не применяется к телепортации и вынужденному перемещению вас. Вы также не получаете преимуществ от бонусов к скорости, хотя вы можете предпринимать действия, такие как бег, позволяющие переместиться на расстояние, большее, чем ваша скорость. Если вы попали в это состояние во время перемещения, то обязаны остановиться, если уже переместились как минимум на 2 клетки.

заслоняющая местность: Вид местности, блокирующей клетки, часто, заполняя их. *Примеры:* Стены, двери и большие колонны. Заслоняющая местность предоставляет укрытие, взаимодействует с перемещением вокруг неё, и блокирует линию воздействия. Она также блокирует линию обзора, если не прозрачна. Смотрите также «Местность и препятствия» на 283 странице *Книги игрока*.

захват: Смотрите «Высвобождение» и «Захват» на страницах 287 и 288 *Книги игрока*.

захваченный врасплох [состояние]: Если вы захвачены врасплох, вы не можете совершать действий. Кроме того, вы предоставляете всем боевое превосходство и не можете окружать.

звук [ключевое слово]: Вид урона (страница 215).

зона [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 219.**излучение [ключевое слово]:** Вид урона (страница 215).

изумлённый [состояние]: Если вы изумлены, вы можете в свой ход совершить либо стандартное действие, либо действие движения, либо малое действие. Вы можете совершить несколько свободных действий, но не можете совершать ни немедленных, ни провоцированных действий. Вы также предоставляете всем боевое превосходство и не можете окружать.

иллюзия [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 217.

иммунитет: Если вы обладаете иммунитетом к определённому виду урона (например, огню или холоду), вы не получаете урон этого вида. Если вы обладаете иммунитетом к состоянию или другому эффекту (например, изумлению или вынужденному перемещению), оно не будет на вас действовать. Если вы обладаете иммунитетом к иллюзии, очарованию, сну, страху или яду, на вас не будут действовать не причиняющие урона эффекты талантов с такими ключевыми словами.

Иммунитет к одной части таланта не дарует иммунитет к другой его части. Например, если вы обладаете иммунитетом только к звуку, талант не сможет вам причинить урон звуком, но всё ещё может толкнуть вас.

инструмент [ключевое слово]: Тип приспособления. Смотрите также страницу 219.

искажённый [происхождение]: Искажённые существа происходят родом из Дальнего Предела или созданы этим местом.

исцеление [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 217.

кислота [ключевое слово]: Вид урона (страница 215).

надёжный [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 217.

невидимый: Если вы невидимы, вы получаете несколько преимуществ над существами, не видящими вас: Вы обладаете полным покровом от них, вы не провоцируете от них атаки, и они предоставляют вам боевое превосходство.

некротическая энергия [ключевое слово]: Вид урона (страница 215).

неосязаемый: Если вы неосязаемы, вы получаете лишь половину урона от всех источников, включая и продолжительный урон. Смотрите также **половина урона**.

обездвиженный [состояние]: Если вы обездвижены, вы можете перемещаться только с помощью телепортации, или если вас тянут, толкают или сдвигают.

оглохший [состояние]: Пока вы глухи, вы не можете слышать и получаете штраф –10 к проверкам Внимательности.

огонь [ключевое слово]: Вид урона (страница 215).

ограничение высоты: Если во время полёта у вас есть ограничение высоты, то если вы взлетите выше этого предела, вы падаете в конце своего хода. Смотрите также **скорость полёта**.

один раз в раунд: Некоторые эффекты используются только один раз в раунд. Если вы использовали такой эффект, то не сможете использовать его ещё раз до начала своего следующего хода.

опасная местность: Обычно опасная местность причиняет урон существам. *Примеры:* Ямы, лава и глубокая вода. Вы можете совершить спасбросок, если вас тянут, толкают, сдвигают или телепортируют в опасную местность. Смотрите также «Телепортация» на странице 218 и «Падение» на 284 странице *Книги игрока*.

оружие [ключевое слово]: Тип приспособления. Смотрите также страницу 219.

ослабленный [состояние]: Если вы ослаблены, ваши атаки причиняют лишь половину урона, хотя это не касается продолжительного урона. Смотрите также **половина урона**.

ослеплённый [состояние]: Если вы ослеплены, вы не можете ничего видеть, а значит, все цели имеют полный покров от вас, и вы получаете штраф –10 к проверкам Внимательности. Вы также предоставляете всем боевое превосходство и не можете принимать участие в окружении.

отмеченный [состояние]: Если вы отметили существо, оно получает штраф –2 к броскам атаки для всех атак, не включающих вас в качестве цели. Существо может одновременно находиться под действием лишь одной метки, и новые метки подавляют предыдущие.

очарование [ключевое слово]: Тип эффекта смотрите также страницу 216.

ошеломлённый [состояние]: Если вы ошеломлены, вы не можете совершать действий. Кроме того, вы предоставляете всем боевое превосходство и не можете окружать.

парение: Если вы можете парить, вы можете оставаться в воздухе даже если вас ошеломляют.

перемещение: Если существо, предмет или эффект покидает клетку, чтобы войти в другую, оно считается перемещающимся, вне зависимости от того, хотело оно того или нет. Это означает, например, что совершение шага, телепортация и сдвигание являются перемещением.

Если талант указывает расстояние, на которое вы или союзник перемещается добровольно (например, «вы совершаете шаг на 2 клетки»), персонаж, которому было позволено переместиться, сам решает, переместиться ли ему на всё расстояние, на его часть, или вообще не перемещаться. Точно так же, если талант перемещает врага (например, «вы толкаете врага на 3 клетки»), вы можете переместить врага на всё расстояние, его часть, или вообще его не перемещать.

Если талант указывает точное место назначения перемещения вас или союзника (например, «клетка, смежная с целью»), персонаж, которому позволили переместиться, решает, будет он туда перемещаться или нет. В этом случае нельзя переместиться на часть расстояния. Аналогично, если талант указывает, куда переместить врага, то вы решаете, будете вы его туда перемещать или нет.

Смотрите также «Передвижение и позиция» на 282 странице *Книги игрока*.

полная дисциплина [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 217.

полностью блокирующая видимость: Тип видимости в местности, ограничивающей видимость. Находясь в такой клетке, вы обладаете полным покровом. *Примеры:* Абсолютная темнота. Местность бывает также **сильно ограничивающей видимость** и **слабо ограничивающей видимость**.

половина урона: Если талант или другой эффект причиняет половину урона, примените к урону все модификаторы, включая сопротивляемости и уязвимости, и лишь потом делите урон пополам.

превращение [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 217.

призыв [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 218.

природный [происхождение]: Природные существа происходят родом из мира природы.

проверка знания: Проверка навыка, использованная для вспоминания полезной информации из определённой области знаний. Чаще всего для проверок знаний используются навыки История, Магия, Подземелья, Природа и Религия. Смотрите также «Проверки знаний» на 179 странице *Книга игрока*.

психическая энергия [ключевое слово]: Вид урона (страница 215).

регенерация: Смотрите 293 страницу *Книги игрока*.

рунный [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 217.

сбитый с ног/лежащий ничком [состояние]: Если вы сбиты с ног, вы лежите ничком. Вы получаете штраф –2 к броскам атаки, и перемещаться можете только с помощью ползания, телепортации, и если вас тянут, толкают или сдвигают. Кроме того, вы предоставляете боевое превосходство врагам, совершающим по вам рукопашные атаки, но зато получаете бонус +2 ко всем защитам от дальнобойных атак врагов, не смежных с вами.

Если вы летели, когда вас сбили с ног, вы безопасно снижаетесь на расстояние, равное своей скорости полёта. Если вы не достигли до этого момента твёрдой поверхности, вы начинаете падать.

Вы можете упасть ничком малым действием.

силовое поле [ключевое слово]: Вид урона (страница 215).

сильно ограничивающая видимость: Тип видимости в местности, ограничивающей видимость. Находясь в сильно ограничивающей видимость клетке, вы получаете полный покров, но при этом лишь обычный покров от смежных врагов. *Примеры:* Густой туман, дым или листва. Местность бывает также **слабо ограничивающей видимость** и **полностью блокирующей видимость**.

скорость полёта: Если у вас есть скорость полёта, вы можете действием движения пролететь количество клеток, равное этой скорости. Для того чтобы оставаться в воздухе, вы не должны совершать в свой ход никаких действий, но если вы не можете парить и становитесь ошеломлённым, вы начинаете падать. Во время полёта вы начинаете падать, если вас сбивают с ног. Смотрите также «Полёт» на 47 странице *Руководства Мастера*.

скрывшийся: Если вы спрятались от врага, вы для него невидимы и он вас не слышит. Обычно для того, чтобы скрыться, используется навык Скрытность. Смотрите также **невидимый**.

слабо ограничивающая видимость: Тип видимости в местности, ограничивающей видимость. Находясь в слабо ограничивающей видимость клетке, вы получаете покров. *Примеры:* Тусклый свет, листва, туман, дым, сильный дождь или снегопад.. Местность бывает также **сильно ограничивающей видимость** и **полностью блокирующей видимость**.

слепое зрение: Если вы обладаете слепым зрением, вы чётко видите предметы и существ, находящихся в пределах определённого расстояния и при этом в пределах линии воздействия, даже если они невидимы или чем-то заслонены. Во всём остальном вы полагаетесь на своё обычное зрение.

созидание [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 216.

сон [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 218.

сопротивляемость: Если у вас есть сопротивляемость, вы получаете меньше урона определённого вида. Например, если у вас есть сопротивляемость огню 10, вы получаете на 10 меньше урона, если атака причиняет вам урон огнём или продолжительный урон огнём. Смотрите также «Вид урона» на странице 215.

От комбинированных видов урона: Сопротивляемость не поможет от комбинированных видов урона, если только у вас нет сопротивляемости от всех видов урона, да и то в этом случае применяется только наименьшая из сопротивляемостей. Например, если вы обладаете сопротивляемостью к электричеству 10 и сопротивляемостью к звуку 5, а атака причиняет урон звуком и электричеством 15, то вы получите урон 10, так как сопротивляемость к комбинированным видам урона ограничена наименьшей из составляющих сопротивляемостей.

Не объединяется: Сопротивляемости к одному и тому же виду урона не суммируются, а используется наивысшая из сопротивляемостей. Например, если у вас была сопротивляемость к холоду 5, и вы получаете сопротивляемость к холоду 10, то ваша сопротивляемость к холоду будет равна 10, а не 15. Аналогично, если вы обладали сопротивляемостью к холоду 5, и получаете сопротивляемость 2 ко всем видам урона, то сопротивляемость к холоду будет равна 5, а не 7.

спасение: Успешный спасбросок. Спасение оканчивает эффект, в описании которого в скобках стоит «спасение оканчивает», «спасение оканчивает и то, и другое» или «спасение оканчивает всё». Смотрите также «Спасброски» на 278 странице *Книги игрока*.

Одинаковые эффекты, оканчивающиеся при спасении: Если вы попали под действие нескольких эффектов, оканчивающихся при спасении, включая продолжительный урон, вы игнорируете все кроме одного такого эффекта. Например, если вы изумлены (спасение оканчивает), а потом вас атакуют и снова делают изумлённым (спасение оканчивает), вы игнорируете второй эффект, поскольку он идентичен эффекту, уже имеющемуся у вас.

Вы никогда не совершаете многочисленные спасброски от идентичных эффектов. Однако вы совершаете раздельные спасброски от разных эффектов, даже если они содержат в себе совпадающие состояния. Например, «изумлён (спасение оканчивает)» и «изумлён и обездвижен (спасение оканчивает и то, и другое)» это разные эффекты, и вы будете совершать от них раздельные спасброски. Смотрите также «Продолжительный урон» на 278 странице *Книги игрока*.

Перекрывающиеся продолжительности: Если вы находитесь под действием идентичных эффектов, заканчивающихся в разное время, вы игнорируете все эффекты кроме того, который действует дольше остальных. Эффекты, оканчивающиеся при спасении, действуют по другому, так как вы не знаете, когда они окончатся. Поэтому вы отслеживаете эффекты. Оканчивающиеся при спасении, отдельно от эффектов с конкретным временем. Смотрите также «Длительность» на 278 странице *Книги игрока*.

сплошное препятствие: Смотрите **заслоняющая местность**.

стихийный [происхождение]: Стихийные существа происходят родом из Стихийного Хаоса.

стойка [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 218.

страх [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 217.

сумеречное зрение: Если вы обладаете сумеречным зрением, вы можете видеть в тусклом свете без штрафов. Это означает, что вы игнорируете штраф –2 к броскам атаки, когда атакуете цель, обладающую покровом благодаря тусклому свету.

телепортация [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 218.

теневой [происхождение]: Теневые существа происходят родом из Царства Теней.

тёмное зрение: Если вы обладаете тёмным зрением, вы можете без штрафов видеть в тусклом свете и полной темноте. Это означает, что вы игнорируете штраф –2 к броскам атаки, когда атакуете существо, имеющее покров благодаря тусклому свету, а также штраф –5 к броскам атаки, когда атакуете существо, обладающее полным покровом благодаря темноте.

угрожающая досягаемость: Если у вас есть угрожающая досягаемость, вы можете совершать провоцированные атаки по всем врагам, находящимся в пределах вашей досягаемости, и провоцирующих атаки.

удалённый из игры: Некоторые эффекты могут временно удалять вас из игры. Пока вы удалены из игры, ваши ходы начинаются и заканчиваются как обычно, но вы не можете совершать действий, если только не сказано обратное. Кроме того, у вас нет ни до чего ни линии обзора, ни линии воздействия, и ни у чего нет ни линии воздействия, ни линии обзора до вас.

удерживаемый [состояние]: Если вы удерживаемы, вы обездвижены, и вас нельзя тянуть, толкать и сдвигать. Вы также получаете штраф –2 к броскам атаки и предоставляете всем боевое превосходство. Смотрите также **обездвиженный**.

умирающий [состояние]: Если ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы входите в это состояние, которое прекращается, когда вы восстановите хиты. Пока вы находитесь в этом состоянии, вы находитесь без сознания и должны совершать спасброски от смерти. Смотрите также «Умирание и смерть» на 295 странице *Книги игрока.* Смотрите также **бессознательный**.

усиливаемый [ключевое слово]: Тип эффекта. Смотрите также страницу 216.

уязвимость: Если вы обладаете уязвимостью к определённому виду урона, вы получаете указанное количество дополнительного урона каждый раз, когда получаете урон этого вида. Например, если вы обладаете уязвимостью 10 к излучению, вы получаете дополнительный урон излучением 10, если атака причинит вам урон излучением или вы получите продолжительный урон излучением. Смотрите также «Вид урона» на 215 странице.

От комбинированных видов урона: Уязвимость к определённому виду урона применяется даже если этот вид урона объединён с другим. Например, если вы обладаете уязвимостью к огню 5, вы получаете дополнительный урон 5 даже если получаете продолжительный урон излучением и огнём.

Не объединяется: Уязвимости к одному и тому же виду урона не объединяются, а применяется только наивысшая. Например, если вы обладаете уязвимостью к психической энергии 5, и получаете уязвимость к психической энергии 10, у вас будет уязвимость к психической энергии 10, а не 15.

фазирование: Если вы фазируетесь, вы игнорируете труднопроходимую местность и можете перемещаться сквозь предметы и существ, но перемещение обязаны оканчивать в свободном пространстве.

фейский [происхождение]: Фейские существа происходят родом из Страны Фей.

холод [ключевое слово]: Вид урона (страница 215).

чувство вибрации: Если у вас есть чувство вибрации, вы чётко видите предметы и существ, находящихся в пределах определённого расстояния, даже если они невидимы, чем-то заслонены и до них нет линии воздействия, но вы с ними должны находиться в контакте с землёй или с одной и той же субстанцией, такой как вода или паутина. Во всём остальном вы полагаетесь на своё обычное зрение.

штраф: Смотрите «Бонусы и штрафы» на 275 странице *Книги игрока*.

электричество [ключевое слово]: Вид урона (страница 215).

яд [ключевое слово]: Вид урона и тип эффект. Смотрите также странице 217.